GIOCHI DI RUOLO-FANTASY-AVVENTURE

KAOS

MARZO 1992
L'11 E 5.000

OSSIER
SUPER EROI

UMETTO
CRONACHE DELLA LUNA NERA

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70.

RIPA GIOCHI FANTASY

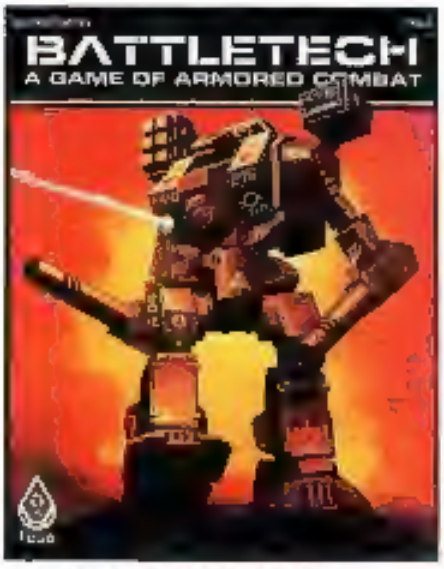
GRANDI SUCCESSI MONDIALI IN EDIZIONE ITALIANA

Art. G206 TALISMAN
Alla conquista di un talismano in un mitico mondo di draghi e magia!

GAMES WORKSHOP

Art. G571 ADVANCED HEROQUEST
Un fantastico mondo pieno di mostri, eroi e tesori!

Advanced Heroquest, Talisman e Games Workshop, sono tutti marchi registrati, di proprietà della Games Workshop Ltd.
Copyright© Games Workshop Ltd. Tutti i diritti riservati.



Art. F1604 BATTLETECH
Scontri in terreno aperto tra robot alti più di 10 metri, pilotati da uomini: i mechwarrior!

FASA CORPORATION

Art. F1641 MECHWARRIORS
Nell'universo di Battletech, scontri tra 5 casate che dominano le galassia nel terzo millennio!

Art. 7111 DMZ SHADOWRUN
Combattimenti in un mondo a metà tra magia ed alta tecnologia!

I migliori Giochi Fantasy, Role Play, Libri, Miniature, delle più famose ditte del settore: Fasa, Games Workshop, Citadel, Alternative Armies.

DISTRIBUZIONE ITALIANA:

RIPA s.a.s. di G. Riso & C.

20132 MILANO - Via Mondovì, 5
Tel. 02/27.20.82.82 - Fax 02/25.90.965

ANNO 2 NUMERO 5
MARZO 1992

SOMMARIO

Rubriche - pag. 4
News - pag. 5
Dossier - pag. 18
Supereroi
Avventura - pag. 27
L'ombra di Roger
Avventura - pag. 38
I sogni del Drudino
Gioco - pag. 41
Software & Simili
Puzzolo - pag. 45
Cronache della lotta oscura
Il regno delle tenebre
Arguzzerie - pag. 50

Direttore
Luigi Bernardi
Art Director
Roberto Gilioli
Coordinamento Redazionale
Luca Olivetti
Redazione Centrale
Marcello Bindroli
Roberto Di Meglio
Simone Perazzi

Hanno collaborato: Roberto Cecchini, Renato Chiesa, Pietro Cioci, Fabrizio Cupellini, Gian Paolo Gasperi, Simone Gatti, Alessandro Ivanoff, Gianna Malvetti, Marcello Tuziloli, Mirko Pivesano e Urgh Forchetto.
Contributi visivi: Andrea Accardi, Massimo Bedfini, Cristiano Donzelli, Patrizia Mandanici, Paolo Parente, Luca Poli
Copertina: Sal Velluto

Si ringraziano i negozi "Stregone" di Viareggio e Orsa Maggiore di Modena per il materiale ludico a noi gentilmente fornito.

Credits: CRONACHE DELLA LUNA NERA © Il segno delle tenebre © 1989 F. M. Pedeval (testi) e O. Leoleoli (disegni) © 1989 Editrice ZENDA. Edizione Italiana © 1992 Granata Press, Bologna. Traduzione: Giancarlo Carloni, Ideazione: Barbara Bovi.

KAOS, pubblicazione periodica a mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 6005 del 25/3/1992. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: LGE, Pizzirani, Via Castellarino, 152, Genova. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545. GRANATA PRESS, via Marconi n° 67, 40122 BOLOGNA (ITALY). Tel. 051/237747, fax 051/226883.

EDITORIALE

Nel *Sacco della Posta* dello scorso numero, il nostro lettore Alex Bellini ci chiedeva le «istruzioni per l'uso» di "KAOS". Siamo sempre pronti a soddisfare le più strane richieste dei nostri kaotici fedelissimi, ma in questi ultimi tempi siamo troppo occupati a giocare a *Maschiacce Armate Pesantemente* (e come effetto collaterale siamo un po' più scemi del solito). Fortunatamente il Grande Dado, che vede e provvede, ci ha fatto arrivare in soccorso la lettera di Adriano Bartolucci, che ci ha aperto gli occhi su cosa deve fare uno sciagurato che abbia la ventura di incappare in "KAOS" senza aver mai visto un gioco di ruolo in vita sua:

Fantasmagorica redazione di "KAOS",
dopo lunghe e sofferte ricerche, sberdeffi, incredulità (nonché risposte del tipo: «E che roba è?») presso edicole e non, sono riuscito a venire in possesso del n° 1 della vostra rivista.
Devo dire la verità, la mia competenza in GdR non era molto grande, conoscevo solo quelli da giocare in solitario tipo *Torna a Casa, Zombi*. La vostra rivista mi fa un po' impressionare a cominciare dall'Editoriale, che lascia molto perplessi, per continuare con l'enorme Dossier su *D&D*, di cui non sapevo niente, e con le avventure che presuppongono che uno conosca *D&D*.
Torna a Casa, Zombi non sarebbe stato male, se non fosse che mi ha fatto scoprire con immenso stupore che esistono dadi a 8 facce! E quando mai ne ho visto uno?! Devo dire la verità: finito di leggere "KAOS" mi sentivo un po' derubato di 5000 lire.
«Ma chi te l'ha fatto fare, se non conoscevi i GdR?», direte voi. L'unica cosa che mi era rimasta dentro era un tarlo che mi rodeva e mi spingeva a sapere qualcosa di più su *D&D*, e, siccome sono uno cui piace andare a fondo nelle cose, mi sono comprato le regole Base.
Le ho lette la prima volta e non ci ho capito nulla.
Le ho lette la seconda volta e mi sono detto: «Qui non ci capirò proprio nulla».
Le ho lette la terza volta e ho detto: «Che casino!»
Le ho lette la quarta volta e ho capito che forse una speranza c'era.
Le ho lette la quinta volta e ho capito che da grande sarò un maledettissimo Dungeon Master!!
Con la mente così piena di castelli, guerrieri, elfi, ecc. ecc. ho riletto "KAOS"...

Col cuore colmo di emozione e gratitudine, invitiamo tutti i nostri lettori disperati a seguire l'esempio di Adriano (e speriamo che la EG ci dia almeno una percentuale sulle vendite...).

Venalmente Vostra,
la Redazione.

RUBRICHE

IL SACCO DELLA POSTA

Prima di passare alle lettere (ancora pochine, in verità... Non siate timidi, orsù!) una super-anticipazione: in uno dei prossimi numeri, sulle fantasmagoriche pagine di "KAOS" troverete nientemeno che... *Mascherate Armate Pesantemente!*

Come sarebbe a dire, che roba è?

È la nostra traduzione di *Macho Women with Guns*, uno dei GdR più divertenti dell'ultimo millennio, prodotto dalla BTRC di Greg Porter.

Tutto quello che cercate in un gioco di ruolo (donne, massacri e, ovviamente, armi da fuoco in quantità) in una esilarante trilogia demenziale.

Nel sacco della posta di questo mese troviamo, tra le altre cose, i biglietti di auguri degli amici di due fanzine di GdR e fantasy, **"FUCK"** (c/o Patrizia Vadalà, Via A.Cantore 7/28, 16149, Genova) e **"ORCS DO IT BETTER"** (c/o Barbara Giurastante, Via Colombetta 39, 66013, Chieti Scalo). Auguri di Pasqua? Sbagliato... Buon Natale e Felice Anno Nuovo. Sono gli effetti collaterali del preparare "KAOS" due mesi prima dell'uscita in edicola: la prossima volta, mandateci gli auguri prima delle feste, così li pubblichiamo per tempo!

Conclusi i doverosi ringraziamenti, passiamo a spolverare il resto del sacco: una sfilza di complimenti da **Attilio** 'Anila' **Prati** di Arco (TN), che ci dimostra il suo apprezzamento in modo molto concreto, cioè con un abbonamento biennale (che tra l'altro gli fa guadagnare un set completo di *Combat Cards*, di cui in questo stesso numero trovate la traduzione delle regole di gioco). Attilio è un grande estimatore del nostro "Leggende delle Contrade Dimenticate" (di cui prossimamente potrete leggere la seconda parte): facci sapere la tua opinione su questa prima parte delle "Cronache della Luna Nera". Aumentare i fumetti, come chiedi, è un po' difficile, almeno finché restiamo a 64 pagine: le riviste di fumetti sul mercato non mancano, e non vogliamo snaturare il nostro "KAOS" (a meno che i lettori non ci costringano!). Grazie comunque per i suggerimenti. **Gerardo Del Giudice** di Rubiano (PD) vorrebbe invece levarci proprio, il fumetto (ma come si fa ad accontentare tutti!) e sostituirlo con una sezione dedicata ai giochi da tavolo fantasy (tipo *Advanced Hero quest*), immettendo anche questa richiesta nelle memorie della nostra Intelligenza Artificiale (al confronto della quale, Invermomato di *Nanomammesendra* un pupo di sei anni) che sta elaborando i futuri numeri di "KAOS". Per quanto riguarda miniature e diorami, come hai visto, stiamo già pubblicando articoli e, dal momento che nei prossimi numeri i Dossier saranno un po' più corti, alcune pagine a colori saranno dedicate anche a questi temi.

Concludiamo con l'emblematica esperienza (o almeno, così ci sembra) di **Adriano Bartolucci** di Marina di Pietrasanta (LU) che dopo lunghe e sofferte ricerche, sherleffi e incredulità (e senza sapere che a Viareggio poteva trovare "KAOS" nel fornitissimo negozio di fumetti Living Colour del nostro Perazzi - sì, proprio uno degli infami autori di "Torna a Casa, Zombi!") ha messo le mani sulla nostra rivista, solo per scoprire che non ci capiva nulla (e che eravamo anche i dadi a 8 facce!). La storia di Adriano ci ha fornito lo spunto per l'editoriale di questo numero (come, l'avete saltato? Tornate a leggerlo!).

Grazie, Adriano!

IN CANTIERE

ITALIA

Rapporti di guerra
LE NOVITA' DEL '92

La XXIII fiera del Giocattolo apre anche quest'anno i battenti e ci accoglie. Quest'anno la fiera è stata data grande risalto dalla stampa nazionale, dicendo che la maggior parte dei giochi sarà «eco», «educativi» e «sicuri». Sarà. Noi ci addentriamo nei meandri della fiera con circospezione. E' sempre un po' difficile girare, c'è tanta gente. Urgh è difficile da tenere a freno... soprattutto dopo aver notato certe nuove creature che si aggiravano tra gli stands. Sapete, pur essendo un orchetto, Urgh ha degli appetiti non sempre culinari (vedi foto).

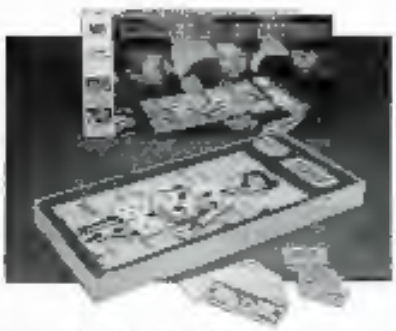
La mostra è molto grande, ma dopo qualche domanda alle signorine delle informazioni (scortesissime, peraltro), troviamo, sparsi qua e là gli stand che c'interessano.
Uno per uno, vediamo cosa ci hanno detto.

EDITRICE GIOCHI

L'EG si è trincerata dietro una barriera di riserbo prima di questa manifestazione. Circolavano voci incontrollate: «L'EG pubblica *Advanced Dungeons & Dragons*», «L'EG pubblica la IV edizione di *D&D*», «L'EG ha già pubblicato tutti i *Gazetteer* e, soprattutto, «L'EG non pubblica niente di nuovo».
Quest'ultima si è rivelata, purtroppo, la più fondata di tutte.
Infatti, la vera novità della fiera era *FuturRisiko*, un nuovo gioco basato sul grande cavallo di battaglia della ditta che assomiglia molto al suo predecessore, quantomeno visivamente. Sul merito del gioco non possiamo dire molto, tranne che l'argomento è più futuribile: avveniamo basi di produzione, attacchi di satelliti e guerre tecnologiche.
Pare carino per una serata tra amici, ma vi sapremo dire. Speriamo abbia miglior fortuna di *Risiko+*, che non è piaciuto molto.
Comunque è ufficiale, la EG tradurrà la IV edizione di *D&D* (per saperne di più vedete box in "I" di "KAOS"): la data di pubblicazione è incerta (ahi!) ma si parla comunque di dopo l'estate, e questa data potrà cambiare in funzione dell'esaurirsi delle scorte della versione americana (ahi! in Italia vende pochissimo...).

I GIOCHI DEI GRANDI

Questa ditta è meno nota al grande pubblico di altre, infatti si occupa prevalentemente di vendita postale e distribuzione. Ma offre un servizio molto importante, soprattutto nei riguardi dei giochi di simulazione: fornisce assieme ai giochi venduti una traduzione che permette di utilizzare i giochi in lingua originale a tutte quelle persone che mai hanno capito una parola d'inglese e in particolare del dialetto militar-latinesco utilizzato nelle regole dei giochi.
L'elenco dei giochi tradotti è molto lungo, citiamo, per esempio, tutti i giochi della Avalon Hill, *Star Fleet Battles*, *Britannia*, *Robotech*... Per l'anno in corso si prevede *Advanced Civilization*, *Robotech Book 2*, *Aliens Adventure Game*, *Megatraveller*, *Legends of Robin Hood*.
Ma, ed è questa la novità, sembra che si sia pure decisa a muovere i primi passi sul fronte delle realizzazioni di giochi su licenza veri e propri.



MILTON BRADLEY

La MB aveva sicuramente lo stand più grande, le standiste più disponibili (!!, n.d.r.) e un sacco di roba. Comunque, le novità per il campo che ci interessa, purtroppo, non sono tantissime. Sapete che la MB ha un potenziale di pubblico vastissimo, e pertanto ci presenta un tentativo di aprire il mondo del wargame tridimensionale a tutti, o quasi. Vediamo *Battlemaster*, vagamente ambientato nel mondo di *Hero Quest*, è una specie di wargame tridimensionale (ma con gli esagoni) e un sacco di miniature. Il sistema di combattimento è abbastanza elementare (si usano dadi con teschi e scudi) ma il gioco pare interessante, non certo per gli smaliziati ma per coloro che vogliono iniziare a cimentarsi con il tridimensionale. Sì, perché il prezzo non è certo per bambini: 88 mila lire, gulp, alla faccia della crisi economica. L'uscita è prevista in giugno, e in agosto assisteremo a un notevole battage pubblicitario televisivo. Comunque non mancano i supporti per i giochi classici della MB, due espansioni per *StarQuest*, *Missione Dreadnought* e *L'Attacco degli Eldar*, e una per *HeroQuest*, *L'Ombra degli Ogre*.
Al di fuori del nostro ambito specifico, citiamo due giochi assai giulivi a Urgh, *Spago Spaghetti*, nel quale il nome vale da solo il prezzo dell'acquisto, e il nuovo *Battista Cameriere Equi-*

libritta, macchina infernale sulla quale bisogna appoggiare il maggior numero di vassoi e stoviglie prima che si rovescino... un vero rito.

RIPA

La ditta milanese, che si è rivelata tra le più attive del 1991, promette di esserlo ancora di più nel 1992.
Già distributore esclusivo della Games Workshop, ora lo è anche della FASA, ma soprattutto ha iniziato anche una seria attività di traduzione di giochi.
Il primo gioco disponibile in versione totalmente italiana sarà *DMZ*, un gioco da tavolo basato sul GdR cyberpunk *Shadowrun*, che dovrebbe essere nei negozi tra aprile e maggio, mentre per la metà dell'anno è previsto *Mechwarrior Second Edition* subito seguito da *Battletech Second Edition* in una nuova versione con miniature in plastica.
Per chi non ha pazienza di attendere la versione ufficiale italiana, la RIPA ha inserito le istruzioni in italiano nelle seguenti scatole: *Battletech*, *Citytech*, *Aerotech*, *Battleforce*, *Battlemechs*, *The Succession Wars*, *Solaris VII*, (serie "Battletech"), *DMZ* (serie "Shadowrun"), *Interceptor*, *Centurion*, *Circus Imperium*, *Leviathan*, *Perfect* (serie "Renegade Legion").
Tutti gli altri prodotti FASA sono comunque disponibili (e illustrati in un bel catalogo a colori in lingua italiana), compresi gli stemmi delle varie casate

L'OPINIONE DI
UBALDO CACCHETTO

Chi pensa che io sia il solo umanoide nel panorama del gioco italiano si sbaglia di grosso! Ecco a voi le foto di due dei più famosi mostri mesi in Italia. Alla mia destra vedete il **Grande Cthulhu**, alias Giovanni Ingellis, mentre cerca di adescare qualche rappresentante straniero per carpirne i diritti di altri giochi... *Shadowrun* e *Battletech* bruciano ancora!
E dall'altra, **Demogorgon** in persona, noto al secolo come Nando Ferrari, mentre si pappa i proventi della traduzione apocrifa de *Il Richiamo di Cthulhu*... Mangia pochetto quindi!

I rapporti tra i due mostri non sono stati granché, spesso gli incontri tra cobolidi ed elfi hanno mostrato maggior savoir-faire, ma bisogna adattarsi. Non si parlano, vorrebbero mangiarsi e si attaccano, non fisicamente, ma con editoriali di fuoco dalle tribune dei reciproci giornali e cataloghi... Avanti ragazzi, datevi un po' di contegno! Fate come me!

di *Battletech* e degli squadroni di *Renegade Legion*.

STRATELIBRI

Continua l'attacco di Stratelibri al mercato dei GdR e del gioco in genere. Oltre a *Sei Minuti a Mezzanotte*, che dovrebbe essere già disponibile, è prevede per maggio *Cinque Minuti a Mezzanotte*, avventure per il *Richiamo di Cthulhu* definite «cinematografiche e d'azione».
Per [illegible], *Avventure a Bosco Alto* (pacchetto [illegible] per *GURPS*) e per [illegible] il prossimo modulo 'generico' il bellissimo *Lorien*, che descrive la magica foresta degli elfi.
Sui [illegible] periodici, di "Excalibur" s[illegible] già detto, ma vi voglio segnalare le linee guida del periodico.
In pratica, EXC avrà il suo punto focale negli scenari e nelle espansioni.
L'idea è quella di avere una rivista a seguito di giochi, come si addice, [illegible] (una pagina dedicata ai prodotti di una [illegible] e d.r.).
Le vere novità sono, comunque, altrove: *Cyberpunk 2* [illegible] aprile e maggio, diviso in due volumi (per non alleggerire troppo in fretta le tasche dei consumatori), mentre per novembre si vocifera già su un nuovo progetto di traduzione: *Stormbringer*, della Chaosium.
Il gioco ricostruisce le gesta di Elric di Melniboné e dell'intero ciclo del "Cam-

pione Eterno" di Michael Moorcock.

Si fa tardi e dobbiamo andare.
E' comunque impossibile vedere tutto in poche ore... Bene, la 'kermesse' è finita.
Tentiamo al nostro tram-tram. Beh, Urgh stava lasciarlo sotto il tram, accidenti, ma a quest'ora non ne passano.

P.S. Il conto dei peluches divorati da Urgh è stato interamente girato a Bertuetti, così impara!

EXTRIBO

La **Atlas Games**, presenta due prodotti per *Ars Magica*, *Festival of the Damned* e *The South of the Sun Sourcebook*, ma anche due per *Cyberpunk 2.0.2.0.*, *Cairo Chase* e *Night City Stories*, ovvero quattro avventure ambientate a Night City.

La **GDW** continua a produrre supplementi per il più famoso GdR di fantascienza, *Traveller*. *Diaspora* contiene tutti i dettagli sull'omonimo settore spaziale.

Per *Champions* appare, prodotto della **ICE**, *Champions of the North*, un libretto di 128 pagine con tutte le informazioni relative al Canada.
Può essere usato per creare personaggi canadesi (vi viene in mente nessuno dal mondo dei comics?), oppure per ambientare semplicemente avventure nel paese dei grandi laghi.

La **Mayfair** è sempre pronta a sfornare le versioni in sceneggiatura con l'uscita di *Batman II* sugli schermi americani di Tim Burton, con Danny de Vito nei panni del Pinguino e Michelle Pfeiffer in quelli della Gatta), ecco ora una nuova edizione di *Batman RPG*, a sua volta una versione ridotta di *DC Heroes*.

La **Nova Games** porta il sistema di gioco di *Ace of Aces* dai cieli ai mari: si possono compiere scontri epici tra galeoni di pirati e navi da guerra spagnole, con un meccanismo molto semplice e di buon impatto visivo. *Captains & Privateers*, questo il titolo, farà certamente per voi.

Nuove ditte, nuovi giochi. La **Seventh Street** introduce una nuova, fantasiosa ambientazione: *Mecha* è un GdR dove una società di tipo azteco viene portata nello spazio e gli abitanti sono utilizzati come pedine di un gioco intergalattico tra alieni superpotenti. Disponibili il libro di regole e un sourcebook.

Per la **TSR** vi segnaliamo *Road to Urik* (in codice, DSQ1) avventura epica per *Dark Sun*, e il *War Captain's Companion*, che comprende regole di combattimento tra astronavi nella ambientazione fantasy/fantascientifica di *Spelljammer*.
Grande lancio pubblicitario anche per il nuovo mondo, dal sapore di *Mille e una Notte* la campagna di *Al-Qadim*, compatibile con *Forgotten Realms*.
Per la IV edizione di *D&D* arriva un supplemento di nuova concezione, *Dragon's Den Adventure Pack*, che insieme alle avventure fornisce un mini-gioco autonomo e personaggi in cartoncino.
Sul fronte dei romanzi, troviamo *Crimson Death*, di Troy Denning, ambientato nel mondo di *Dark Sun* e *The Reign of Istar*, un'antologia di racconti di *Dragonlance* ambientati prima del Cataclisma firmati Hickman, Weis, Moore, Niles e altri.

KOMPIUTER

La **Syzygy Simulations** è una ditta americana che produce una serie di prodotti software di aiuto al gioco.
In particolare, *Cartographer's Scribe* è un programma che permette di creare mappe per qualsiasi gioco, sia che richieda esagoni o quadrati, incluso giochi di fantascienza che richiedano ambienti a tre dimensioni.
Chi usa *Scribe* può esportarne i risultati in formato ASCII o GIF e le mappe possono ovviamente essere anche stampate.
Scribe gira su IBM e compatibili, ma tra non molto saranno disponibili versioni per altri sistemi.
Syzygy Simulations, PO Box 2034, Reston, VA 22090, USA.

KONVENTIONZ

18 ITALCON - FANCON '92
Convention Nazionale della Fantascienza e del Fantastico
Courmayeur
30 aprile - 3 Maggio 1992
L'annuale convention degli appassionati di fantascienza si terrà a Courmayeur.
Tenendo presente il centenario della nascita di Tolkien, il punto centrale del convegno sarà il genere fantasy.
Sono previste conferenze-dibattiti, cineforum, spazio riviste e merchandising, una mostra miniature, una mostra per illustratori professionisti, mercato vendita per libri e videocassette e l'assegnazione di non meno di tre premi letterari.
Per informazioni contattare:
Associazione Operatori Turistici Monte Bianco, Piazzale Monte Bianco 3 11013 Courmayeur (AO), tel. 0165/842370, fax 0165/842072.

CONVENTION A L'AQUILA
Nei giorni 28 e 29 marzo si svolgerà a L'Aquila l'annuale manifestazione di giochi di ruolo (e altro), organizzata dal Circolo Pegaso.
Oltre all'immancabile torneo di *D&D* (valido come eliminatoria della edizione 1992 di Agonistika) sono previsti un concorso di pittura a soggetto fantasy e un concorso letterario per racconti ispirati a partite di GdR.
Chi fosse interessato può mettersi in contatto con il Circolo (che si riunisce il giovedì sera e il sabato):
Circolo Pegaso, Piazza Regina Margherita 7, 67100, L'Aquila, tel. 0862/61051.

NEWS

QUESTA

BLADE RUNNER 2 (La Vendetta?)
No, niente 'sequel'. Vedremo però presto al cinema (speriamo) la versione 'originale' di *Blade Runner* quella che la Warner Bros non osò proporre al pubblico poiché troppo cruda e triste. La *premiere*, tenutasi a Los Angeles tra il 27 settembre e il 16 ottobre, ha registrato il tutto esaurito, nonostante la scarsa pubblicità riservatagli.
E' prevista una nuova colonna sonora per la parte finale tagliata, e Ridley Scott ha deciso di inserire una scena omessa da lui giudicata «decisiva» per lo spirito del film.

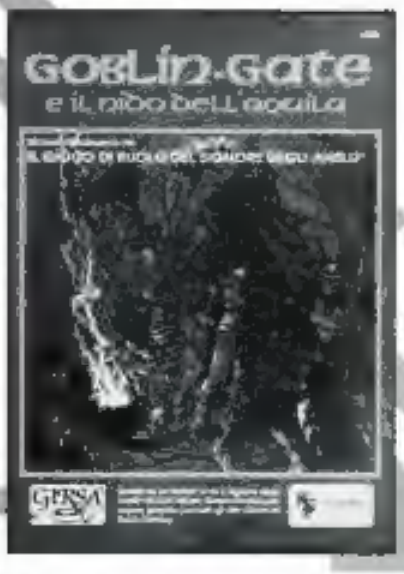
FUMETTI TAGLIATI E ALTRE LICENZE (POCO POETICHE)
Nei numeri precedenti vi abbiamo annunciato che le serie della **DC Comics** dedicate a *AD&D* sarebbero presto state interrotte, incluso l'ultima sopravvissuta, *Spelljammer*. Tutto ciò sebbene le vendite fossero buone: infatti, fonti vicine alla DC Comics riferiscono che la decisione da parte della **TSR** di pubblicare fumetti in proprio ha reso i rapporti tra le due società un poco tesi, pertanto la licenza di pubblicazione non è stata rinnovata. Questo accade quando l'editore lavora con materiale su licenza, specie se i controlli del proprietario sono assillanti: abbiamo, purtroppo, esempi lampanti anche nel campo dei giochi, come per *Star Trek*, in cui la crisi pare dovuta a una questione sull'uso nei film prodotti dalla **Paramount** di istruttori progettate dalla **FASA**.

KAOS IN VIDEOTEL
Sulle pagine di **NEXUS** (Videotel SIP, *5358#) trovate ora, oltre ai giochi di ruolo e libri-gioco di cui avevamo parlato nei numeri scorsi, anche un servizio dedicato a "KAOS": modalità di abbonamento, anticipazioni sui numeri futuri e una selezione delle notizie più interessanti, il tutto realizzato in collaborazione con la redazione.

SUPER-CATALOGO
Il catalogo de **I Giochi dei Grandi** di Verona, ditta specializzata nella vendita per corrispondenza di giochi e accessori, ha raggiunto con la sua edizione più recente (uscita alla fine del 1991) una dimensione tale da proporsi come qualcosa in più di un semplice listino prezzi. In effetti, ha le caratteristiche di una guida completa a tutto quanto (o quasi) quello che si trova sul mercato per ogni gioco sono forniti dati su livello di complessità, numero di giocatori, e via dicendo, per la maggior parte dei prodotti, inoltre, è fornito un piccolo giudizio 'critico'. Smussati i toni polemici che avevano caratterizzato le precedenti edizioni, Nando Ferrari, titolare del negozio, è riuscito a realizzare un prodotto che offre una panoramica davvero completa sul nostro hobby. Non mancano alcune stranezze, come la scelta 'ideologica' di non inserire l'edizione italiana de *Il Richiamo di Cthulhu* e altri prodotti Stratelibri nonostante la discutibilità di queste opinioni, la lettura di questo catalogo rimane un obbligo per chiunque si interessi di giochi.

DOVE' IL DRAGO?
Nel numero 3 abbiamo parlato di *Pinocchio Era Il Drago*, la guida ai giochi di ruolo creata da Luca Giuliano e pubblicata dalla **Presidenza Editrice**. Non abbiamo però specificato che questo volume non è disponibile nelle normali librerie: l'unico modo per averlo è richiederlo, mediante un versamento di L.25.000 sul conto corrente postale 62578000 intestato alla Presidenza Editrice, Via Carlo Pisacane 6, 00152, Roma.
Non scordatevi, ovviamente, di indicare il vostro indirizzo e la causale del pagamento.

GOBLIN GATE E IL NIDO DELL'AQUILA
Editore: **Stratelibri**
Prezzo: L. 21.000



Goblin Gate è il primo modulo 'geografico' pubblicato in Italia. Viene così chiamato perchè la maggior parte degli sforzi è concentrata nella descrizione minuziosa di una intera area della Terra di Mezzo, piuttosto che nella ideazione delle avventure.
Il modulo, dopo una introduzione dedicata alla compatibilità (pessima) con altri sistemi, presenta la mappa generale l'intera area, situata nella zona dei Monti Brumosi (o Montagne Nebbiose?), con alcuni cenni storici, quindi s'inoltra nella descrizione delle montagne, dell'clima, della flora e della fauna della regione.
Una descrizione è dedicata a uomini e semiumanoidi, che abita in codesse contrade? Uomini del Nord, Orchetti, Giganti e le famose Aquile intelligenti, che interagiscono fra loro sia dal punto di vista militare sia da quello politico. Non manca una descrizione completa delle città e degli insediamenti dei vari popoli, ma in particolare di Maethelburg, la città degli Uomini del Nord: praticamente si descrive ogni casa, con tanto di mappa, oltre a usi e costumi, dettagli sui reggenti, note storiche e altro ancora.
Le avventure, o meglio le trame, sono ben cinque, di cui la prima insolitamente lunga per i moduli di questo tipo; ma, a ben vedere, le tre iniziali sono solo un pretesto per descrivere Goblin Gate in tutti i dettagli (cinque livelli di sotterranei, con note sulla società degli orchetti e per sterminare qualche orchetto. Ben più interessanti sono le ultime due, ambientate in città, che richiedono un po' di talento investigativo da parte dei giocatori. Riassumiamo: un modulo di questo genere, al contrario di quello cui siete abituati va innanzitutto letto e meditato. Dopo che vi sarete fatti un'idea generale dell'ambiente, potrete scegliere o crearvi una trama, un luogo e porvi una serie di avventure (Cosa? Non volete fare una campagna? Scusate, ma perchè non avete comprato dei moduli d'avventura normale, invece?). Impossibile comprare e usarlo la sera successiva. La lettura risulta piacevole e interessante, e si trovano sempre una miniera di informazioni relative alla Terra di Mezzo che difficilmente troverete altrove, anzi. Ho sentito di persone che comprano questi moduli per leggerli! Altro che un prodotto 'usa e getta', e richiede un notevole lavoro da parte del Game Master che si traduce, spesso, in buoni risultati di gioco. E' comunque un prodotto il cui successo risulterà difficile per il nostro mercato del gioco, ancora così asfittico.
(MM)

CYBERPUNK. ANTOLOGIA DI SCRITTI POLITICI
a cura di Raffaele Scelsi
Editore: **Shake Edizioni Underground**
Prezzo: L. 15.000

Pubblicata per la prima volta nel 1980 a cura della redazione della rivista milanese "Decoder", questa raccolta - nella versione libro come in quella video - è già diventata un classico e un testo di riferimento indispensabile per tutti coloro che si interessano del cyberpunk. Con una scelta di scritti di 222 pagine, il volume fornisce infatti un'ampia documentazione sulle principali sfaccettature del movimento: letteratura, politica, tecnologia, presentate sia in contributi originali che in traduzioni di articoli o di veri e propri

saggi politici. Si va dal manifesto introduttivo presentato da Bruce Sterling per i racconti di *Mirrorshades* - ora finalmente destinati a essere tradotti in edizione Rizzoli a cura di Daniele Brolli e Antonio Caronia - fino alle testimonianze entusiastiche di Timothy Leary (il celebre profeta dell'LSD negli anni 60), dalle interviste ai pirati tedeschi del computer alle analisi sociali e agli inserti mistici, così una varietà di voci impegnata a coprire tutto il panorama intermedio. Tecnoguerrieri, scrittori e attivisti politici disegnano i contorni di un movimento per l'uso alternativo della tecnologia permesso dall'informatica, non più qualcosa imposto in qualche modo dall'alto, ma uno strumento utilizzabile da tutti per liberare la creatività personale. A nascere è un modo completamente nuovo di concepire la società e il mondo, un flusso di idee che, partito dalla letteratura di fantascienza, ha rivelato in brevissimo tempo l'esistenza di innumerevoli correnti più o meno sotterranee di pensiero orientate nella stessa direzione. Si può essere d'accordo o ritrovarsi completamente scettici, ma è indubbio che, nei prossimi anni, aver letto questo libro servirà a capire molte cose.
(MT)

SCHERMO DELL'ARBITRO
Editore: **DnS Production**
Prezzo: L. 15.000

Finalmente anche *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*, come tutti i GdR che si

rispettivo, ha il suo *Schermo dell'Arbitro*, accessorio indispensabile per i master diffidenti, timorosi che i giocatori sbircino le misteriose pagine dell'avventura in corso. Seguendo una tradizione ormai consolidata, sullo schermo è stampata, da entrambi i lati, una selezione delle tabelle più utili nel corso del gioco; altre tabelle, che non hanno trovato posto direttamente sullo schermo, sono allegate in due foglietti inflessi all'interno.

L'accessorio, anche se teoricamente utile, ha tuttavia un difetto piuttosto rilevante: la scelta del materiale su cui è stampato (carta pesante plastificata, invece del tradizionale cartoncino) e la necessità di adeguarsi al formato degli altri prodotti della linea (lo stesso degli albi a fumetti) ne rendono l'utilizzo decisamente scomodo. Lo schermo, quando messo in piedi, si curva infatti in modo strano, e dà la netta sensazione di *soffrire* di un equilibrio alquanto instabile (anche se in effetti non è poi così facile che cada).

Il prodotto è comunque decisamente sconsigliabile, ma per un altro motivo: nella confezione è infatti compresa un'avventura di 18 pagine, *Voci dal Passato* (autore Alessandro Ivaldi), che è probabilmente la migliore mai pubblicata sinora per questo sistema di gioco: la storia mescola sbilmente aspetti surreali e pericoli concreti, avvolgendo i giocatori in un'intreccio allucinante, sospeso tra incubo e realtà, che non sfigurerebbe come soggetto di uno dei fumetti dell'Indagatore dell'Incubo.

(RDM)

MANUALE DELL'INVESTIGATORE
Compendio della Theron Marks Society
Editore: **Stratelibri**
Prezzo: L. 10.000

Dopo diversi prodotti mediocri (più *Il Richiamo di Cthulhu* questo *Compendio della Theron Marks Society* si è rivelato piuttosto indigesto. Ma procediamo con ordine: l'volume di 80 pagine è composto dal *Manuale dell'Investigatore* vero e proprio, diviso in sette capitoli che occupano le prime 43 pagine, da due appendici (*Le Dieci Regole dell'Investigatore* e *Reperti Mostruosi*) e si apre e si chiude rispettivamente con una *Premessa* e delle *Considerazioni Conclusive* firmate Andre Stalin, Arkham, rispettivamente 1925 e 1929 (pseudonimo sotto cui si cela l'autore del *Manuale* e di cui compare anche la falsa biografia). Alla fine della lettura di questa prima parte, ho dovuto concludere che il suddetto autore non avesse capito nulla dello spirito che anima un gioco come *RdC*, fatto abbastanza preoccupante in un prodotto della Chaosium stessa. In questi sette capitoli non si fa altro che parlare di come si deve suddividere un gruppo d'investigatori in specialisti (*Capitolo 2 - Il Personale*, in cui compaiono anche i Combattenti, i Maghi - ma non era un altro GdR? - e gli Specialisti in comunicazioni, che non sono radio-telefonisti come si potrebbe credere in un primo momento, ma persone con sviluppate capacità oratorie), trasformandolo in una specie di A-Team sulle orme del '20; di cosa ci si deve portare dietro (*Capitolo 3 - Equipaggiamento*, da cui citiamo: «Il miglior professionista con il fucile a canna doppia ed estrazione rapida del nostro gruppo era Frank Glup, che portava sempre con sé due shotgun riposti in apposite fondine sulla schiena.» E che è? *Il Ritorno di Santaquanto*?) per affrontare una guerra contro alieni cthuloidi, delle *Procedure Tattiche* (*Capitolo 6*, dove si apprende, tra l'altro, con rammarico che i già trattati argomenti *Dinamite* e *Liquidi Infiammabili* non può terminare con eleganza parlando quale tattica adottare e con quali armi disintegrare i vari mostri sparsi in cattedrale. Speriamo che presumibilmente quest'autore, se non l'ha già fatto, non realizzi un compendio dove si rivelano ai giocatori tutte le soluzioni degli scenari più famosi). Per fortuna, di tutto questo si risolleva un po' *Le Dieci Regole dell'Investigatore* (scritte da Sandy Petersen (che almeno dimostra di aver letto l'opera di Lovecraft e di averne intuito il senso) e John B.Monroe: sono dieci semplici 'comandamenti' con qualche accenno alle tecniche, più che altro, raccomandano a ogni Investigatore l'esercizio del buon senso. Esplicativi i titoli, come *Agite in fretta e pensate subito dopo* (un invito alla riflessione prima dell'azione), *Le armi da fuoco sono l'ultima spiaggia* (in cui si dice: «Molti investigatori sono erroneamente convinti che le armi da fuoco siano in grado di proteggerli dalle entità soprannaturali, ma non è così.»), *Le cose non sono sempre ciò che sembrano*. Purtroppo, però, con l'inizio della seconda appendice non si conclude l'amarezza: 25 pagine (dico, 25!) di descrizioni delle morti dovute a vari cthuloidi», idea che potrebbe essere anche indovinata e divertente, se tali descrizioni non fossero ben oltranta! (Io che sono un amante del film 'splatter', mi sono stancato di leggere alla voce *Dagonide* (la ventesima). Il *Manuale* è stato estratto dalla versione americana, dove appariva come inserto, di *Terror from the Stars* (*Terrore dalle Stelle*), mentre le due appendici provengono da *Cthulhu Casebook*; la bella copertina è quella della terza edizione inglese (spero) del manuale base di *RdC*.

(SP)

SUPEREROI

STORIA MINIMA DEL FUMETTO SUPEREROISTICO AMERICANO

di Marcello Vissarion e Roberto Lecchi

L'idea stessa del supereroe è dichiaratamente americana. Non può mancare quindi una storia minima del fumetto made in USA.

1938 Esce "Action Comics" pubblicato dalla National Periodical Publication (poi **DC Comics**), nel quale appare **Superman**, un eroe diverso dagli altri e per molti versi unico. Il successo è immediato e altrettanto immediate le altre uscite del gruppo intenzionato a stampare personaggi simili. È l'inizio della cosiddetta Golden Age (l'Età dell'Oro).

1939 Si forma la Timely Publications (in seguito più nota come **Marvel Comics**) presentando **Sub-Mariner**. Sul n°27 di "Detective Comics" appare **Batman**, il primo supereroe senza superpoteri.

1940 Prima comparsa di **Captain America**. La DC sviluppa il concetto del ragazzo che aiuta il supereroe: Robin, e dei supergruppi: la Justice Society of America. Il tutto è rapidamente imitato dalla Marvel con introduzione di Bucky Barnes e gli Invaders.

1941-1946 Durante il periodo della guerra, i supereroi prosperano felicemente: gli Americani, come si sa, sono sempre molto sensibili a patriottismo, ma le vendite declinano subito dopo. Finisce la Golden Age.

1947/1949 Molte pubblicazioni chiudono o si trasformano in fumetti di horror, guerra, fantascienza, Western. Solo personaggi come Superman, Batman e pochi altri restano disponibili in edicola.

1955 Viene pubblicato il saggio *Seduction of the Innocent*, scritto da Fred Wertham, che cerca di dimostrare l'influenza nefasta che i fumetti hanno sui giovani. Tali vaneggiamenti fanno molta presa sull'opinione pubblica, spingendo gli editori a creare un comitato di autocensura. Nasce il **Comics Code Authority** e scompaiono allusioni al sesso, alla religione, alle droghe, e le scene di sangue insomma, un vero e proprio bavaglio che si allenterà solo in capo a venti anni.

1956 Cominciano a riapparire, timidamente, vecchi eroi del passato. Negli albi della DC viene presentato per la prima volta, il concetto di Terre Multiple.

1961 Dalle ceneri del gruppo Timely Atlas nasce il marchio **Marvel Comics** con cui, nel novembre appare la testata **"Fantastic Four"**. La Marvel intende presentare i supereroi in una luce diversa, con una regolare da storia a storia assai simile a quella delle moderne soap opera. Inizia la Silver Age (l'Età dell'Argento).

1962 Su "Amazing Fantasy" n°15 fa la sua comparsa **Spider-Man**. Nascono slogan «supereroi con superproblemi» e il mondo dei fumetti non sarà più lo stesso. Compaiono anche il dio nordico **Thor** e, ammaliatore, **Hulk**.

1963 Visto il successo, la Marvel sforna titoli a ripetizione, ponendo le basi per il suo futuro dominio del mercato. Intanto la mamma DC è infatti a casa di Superman, Batman & c. a distribuire gli albi Marvel nella rete nazionale. Appaiono gli **X-Men**, primi supereroi mutanti, **Iron Man** e gli **Avengers**. L'anno seguente toccherà a **Daredevil** e al redivivo **Captain America**.

1965 Il fumetto supereroistico torna a dominare il mercato, e a chiudere questa volta sono le testate di altri generi.

1968 La Marvel si svincola dal controllo della DC e si affida a una rete di distribuzione autonoma.

1970/1975 Il sorpasso storico: la DC, in vetta alle classifiche di vendita dagli anni 40, viene superata dalla Marvel. Il divario aumenterà con gli anni e dal mercato sempre più deciso. La parola fine passa [illegible] l'USA major scompaiono [illegible] case più piccole.

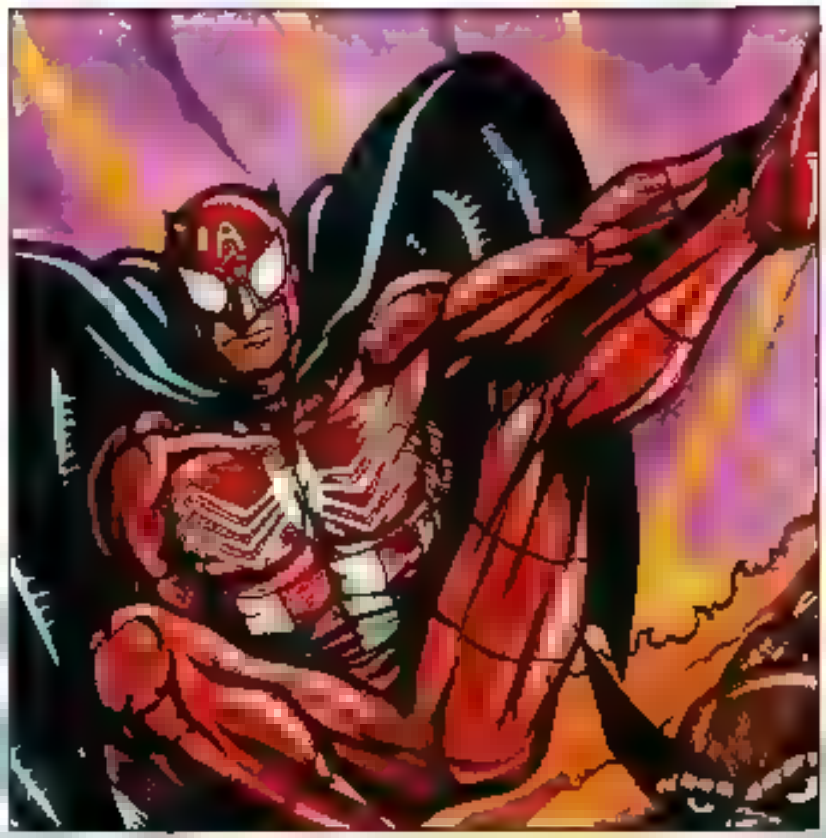
1976 [illegible] degli editori [illegible] pubblicano [illegible] una qualità con un passo [illegible] al primato e repentino [illegible] più citati. Specializzati. Nomi come **Pacific, First, Eclipse** diventano [illegible] un po' a sud-ovest delle [illegible] che in questo periodo pubblicano storie abbastanza [illegible] fenomeno di [illegible] due anni. Presumibilmente [illegible] e una data [illegible] inizia la Silver Age.

1985 [illegible] minima il primo [illegible] *Crisis on Infinite Earths*, che annienta [illegible] problema delle Terre Multiple [illegible] meccanismo e che eliminerà molti [illegible] supereroi di questa casa.

1986 È l'anno della riscossa della DC [illegible] dagli indipendenti, esordiscono [illegible] in [illegible] fumetto **The Dark Knight Returns** e **Watchmen** [illegible] **Nascita [illegible] Dark Horse** che dà [illegible] mezzo [illegible] vita a [illegible] hanno indipendenti [illegible] hanno [illegible] negli anni [illegible] [illegible] Dura Mater.

[illegible] [illegible] [illegible] [

IT'S HAMMER TIME! (GIU' BOTTE!)



Vi siete [illegible] perché il vostro mago [illegible] ridotto a un hamburger da un goblin inchiodato? Siete seccati perché il vostro investigatore dell'occulto è rinchiuso in un manicomio a blaterare di se in senza mutande? Quante volte avete sognato di spedire con un solo pugno il cattivo di turno oltre l'orizzonte? Oppure di passeggiare indisturbati il vostro Manuale mentre cinquanta malcapitati vi svuotano gli [illegible] senza [illegible] cadaveri dei loro fucili d'assalto? Stesso? Allora siete pronti per GdR di supereroi. Potrete impersonare eroi molto più forti, veloci e intelligenti di qualunque personaggio che abbiate mai avuto, essere famosi in tutto il mondo e ammirati dalle persone 'normali'. Come sarebbe a dire, chi è il tizio con la maschera metallica e il mantello verde che ha appena finito di pulire il fango dalle suole sul vostro zerbino, prego? Mai sentito parlare del Dottor Destino? Perdonateci. Ci eravamo dimenticati di menzionare supernemici, che sono molto più forti, veloci, intelligenti e soprattutto cattivi di qualunque avversario abbiate incontrato finora. Dicevamo prima che nei giochi di supereroi non ci sono le stesse meccaniche degli altri GdR. Sicuramente avrete letto fumetti del genere, e avrete potuto constatare che le trame sono piuttosto [illegible] e si concludono, generalmente, con spettacolari combattimenti. Questo si riflette anche nel gioco: per quanto possiate inserire nella trama elementi di investigazione e mistero, la spina dorsale dell'avventura sarà sempre lo scontro finale. Se a *D&D* progettate di opporre al vostro gruppo di avventurieri quattro troll in una foresta, solitamente non vi preoccupate di definire nei dettagli il terreno di battaglia: maghi lanceranno incantesimi, guerrieri attaccheranno con le spade e nessuno si preoccuperà degli alberi circostanti se non per mettersi al coperto. Immaginate ora di affrontare un gruppo capace di trasformare un ridente boschetto in un deserto desolato strappando gli alberi per lanciarli sul nemico, sbagliando mira con il Raggio Disgregatore o passando con la guida dell'incredibile Hulk. Per fare sì che gli eroi e i nemici possano sfruttare al meglio l'ambiente è opportuno disegnare delle mappe tattiche e magari usare miniature. Oltre a definire con accuratezza i luoghi, otterrete buoni risultati se stimolerete l'inventiva dei giocatori ambientando combattimenti in posti pittoreschi, come il tetto di un treno in corsa, la superficie lunare, la cima di un vulcano, un lunapark... I fumetti sono ottima fonte di ispirazione. Generalmente, quando inventate un'avventura fantasy non avete bisogno di sapere quali classi di personaggi la giocheranno. Gli incontri di *D&D*, per esempio, sono ideati semplicemente per gruppi di determinati livelli di esperienza. Nel GdR di supereroi dovete procedere in senso inverso, considerando i poteri e le debolezze di tutti i membri del gruppo per creare un'avventura in cui si divertano tutti. Eviterete così di spedire il gruppo nella città sommersa di Atlantide se qualcuno dei PG non ha modo di respirare sott'acqua, di fargli affrontare nemici completamente invulnerabili ai loro attacchi o di proporre avventure di investigazione e mistero a degli eroi telepatici e chiaroveggenti. Una cura anche maggiore di quella dedicata alla definizione dei luoghi di battaglia va messa nella creazione dei supernemici. Facendo nuovamente un parallelo con le avventure fantasy, l'avversario più frequente di un personaggio di *D&D* è un mostro di scarsa o nessuna intelligenza; l'eventuale avversario umano, per quanto possa essere definito in termini di personalità, motivazioni, ecc. non sarà molto dissimile per capacità da altri personaggi di uguale classe e livello. Il supernemico invece ha una personalità più definita, uno stile che lo contraddistingue, dei poteri particolari e spesso è lui a caratterizzare l'avventura. Se si fa il nome di Mastermind, la trama ruoterà sulle sue capacità di illusionista, mentre se il nemico è Fenice Nera la storia sarà su

scala cosmica, poiché questa entità è in grado di distruggere interi sistemi solari. Abbiamo deve tenere presente che quasi tutti i supercattivi, anche i più umani, hanno una personalità unieare e obiettivi molto chiari. Evitate pertanto eccessive sottigliezze nella trama. L'universo dei supereroi è l'estremizzazione della nostra realtà: la bontà è infinita, il rancore è eterno la malvagità senza limiti. I fumetti, comunque concepiti per un pubblico di adolescenti, presentano una violenza astratta, in cui la morte è un evento molto raro. Per questo motivo i nemici non vengono mai eliminati definitivamente ma sempre confinati in prigione o nei loro covi a leccarsi le ferite e meditare vendetta. Questa peculiarità dà ai fumetti di supereroi un carattere di soap opera con personaggi ricorrenti, dotati rapporti interpersonali che si fanno via via più complessi con il progredire della serie e con riferimenti sempre più frequenti a vicende passate. Nel GdR questo favorisce il gioco di una campagna a episodi piuttosto che la singola avventura da una sera o la megavventura da dieci sessioni. L'arbitro infatti, potrà prevedere abbastanza facilmente ciò che accadrà e non si dovrà complicare troppo la vita pianificando in anticipo molte sessioni. Se siete affezionati all'idea dello scenario complesso da giocare in più serate potete far affrontare al vostro gruppo, invece del solito supercattivo, un'organizzazione criminale di cui è necessario sventare le trame. Se avete preso carta, penna e calamaio per scrivere la vostra prima avventura ma non sapete da dove cominciare, vi potrebbe essere utile consultare queste due scalette per scenari di supereroi rispettivamente 'low-powered' con superpoteri umani, per esempio Devil, Punitore, Batman) e 'high-powered' come Fantastici Quattro, gli X-Men, Vendicatori. In un'avventura low-powered i superpoteri non sono di tipo offensivo (tocco mortale, disintegrazione, ecc.), ma si limitano a conferire all'eroe delle capacità fisiche superiori alla media umana. Gli eroi e i loro nemici sono solitamente dotati di armi o armature che strumentano la loro superiore intelligenza e capacità decisionali per perseguire [illegible]

l'aiuto di luogotenenti e scagnozzi ottusi. La scaletta di una avventura low-powered può seguire questo schema.

Gli eroi scoprono che qualcosa non va, venendone a conoscenza direttamente oppure perché qualcuno li avverte o chiede loro aiuto.

Gli eroi indagano, interferendo [illegible] involontariamente e accidentalmente con un'operazione dei nemici. Questo sfocia in genere in uno scontro minore [illegible] di scarsa levatura.

I nemici decidono di prevedere [illegible] degli eroi che sanno [illegible] di controllarli, per esempio organizzando un agguato. Seguono scontri [illegible] più equilibrati e impegnativi di quelli incontrati in precedenza.

Gli eroi completano le indagini e tentano di sventare il piano nemico introducendosi nel covo del boss che [illegible] non li attende preparato.

Scontro finale!

In un'avventura high-powered, invece, tutto è possibile, data [illegible] alle forze dei superpoteri e i personaggi che vi incontrano sia amici che [illegible] alieni, entità extraterrestri o divinità.

La scaletta di un'avventura high-powered può seguire questo schema.

La sopravvivenza di milioni di persone è in pericolo: gli alieni vogliono conquistare la Terra.

Le armi convenzionali sono inutili contro il potenziale tecnologico degli invasori. La Terra sta per soccombere.

Il presidente convoca gli eroi e affida loro la salvezza del pianeta.

Segue un primo scontro con gli alieni che, sconfitti dalle capacità [illegible] si ritirano per tornare [illegible]

L'ennesima flotta aliena distrugge [illegible] gli eroi, la cui unica possibilità di salvezza consiste nella distruzione [illegible] della nave madre.

Battaglia finale sulla nave madre: se gli eroi vincono, gli alieni, privati dei loro capi, battono in ritirata; se gli eroi falliscono, avranno la consolazione di non essere vivi per assistere alla distruzione della Terra.

In fondo la cosa più importante è leggere molti fumetti (anche se siamo sicuri che non avete bisogno di questo consiglio...), in modo da far vostro lo spirito e lo stile del mondo dei supereroi.

BATMAN contro L'UOMO RAGNO

di Simone Milani

Non finevi mai di stupirmi, Batman, con le tue sottili e raffinate strategie per attirare la vecchia zia nella caverna.

Supponiamo tutti che dei due personaggi sopra citati l'Uomo Ragno è il più forte, che Superman potrebbe giocare a palla con Hulk e che Flash è 500.000 volte più rapido di Quicksilver. A differenza dei Golden Age investigatori in cui gli scontri e l'azione avevano un ruolo marginale rispetto alle abilità intellettive nel mondo dei supereroi ci si picchia spesso, di qui l'esposizione di regole di combattimento estremamente elaborate e di un metodo di descrivere personaggi che ben si adatta a esseri stratosferici. Da questo punto di vista, c'è da dire che sia la TSR che la Mayfair sono maestre nello scopiazzare i loro giochi *Marvel Super Heroes* e *DC Heroes* (che almeno sono però abbastanza diversi tra loro, cosa di cui sono gli eroi Marvel da quelli DC, *Judge Dredd* e *Aliens*).

Della TSR, personaggi sono caratterizzati da sei caratteristiche abbastanza classiche più Fighting (Combattimento) Agility (Agilità), Strength (Forza), Endurance (Resistenza), Reason (Raziocinio), Intuition (Intuito), Psyche (Volontà). Fin qui niente da obiettare: le sette abilità sono tutte necessarie e sufficienti, valori che esse possono avere appaiono invece piuttosto bizzarri. I livelli delle caratteristiche sono definiti mediante Ranks, a ognuno dei quali corrisponde un aggettivo e un determinato punteggio (per es. Amazing, Stupefacente=90). Ranks sono sufficientemente numerosi sia da caratterizzare una buona varietà di supereroi e cattivi esistenti, sia da consentire un'adeguata descrizione dei supereroi classici (Thor, Fantastici Quattro, Devil ecc.). Questo sistema però, sebbene a prima vista sembri adeguato, presenta alcuni problemi relativi ai Ranks, tipo. Remarkable o Unearthly, dopo qualche partita rimangono stampati per anni nella memoria! Inoltre, avendo una base matematica coerente, crea non pochi problemi all'arbitro (il *Referee* o *Judge*) in diverse situazioni di gioco. Complessivamente in confronto con la sua apparente complicazione di *MSH* la Mayfair fa chiaro uso, a mio leggermente ignorantissimo, che procede nei suoi meccanismi come un orologio svizzero. Durante la sua creazione, gli autori hanno costantemente tenuto un occhio sul cosmo DC che copia in le sue fila personaggio tanto potente da non essere né compatibile con altri nello stesso universo né giocabili in nessun altro GdR, *MSH* compreso. Per evitare il avere sulle schede di personaggi cifre con sei zeri, o peggio l'idea è stata quella di un sistema di quantificazione che procede al raddoppio in tal modo, per esempio, la pressione del peso risulta essere 50 lbs 1 lbs, 200 lbs, 400 lbs, ecc. Lo stesso per misure lineari, volumi, temperature velocità, tempi. Semplice ma funzionale. Ecco quindi che il 50 in Forza di Superman prima della saga *Crisis on Infinite Earths* valore più alto in assoluto, insieme alla Matter Manipulation/Manipolazione della Materia del Dr. Manhattan) corrisponde, grosso modo, alla capacità di sollevare 50.000 miliardi di tonnellate, mentre il 35 in Running/Correre di Flash rappresenta una velocità +90.000 km/sec. Le caratteristiche (qui chiamate Attributes) sono nove raggruppabili a tre a tre, in due modi: uno è quello di suddividerle in attributi fisici, mentali e misti; l'altro in attributi di azione/opposizione, effetti e resistenza. Tanto per intenderci, diciamo che la Dexterity/Destrezza è un attributo misto e di azione/opposizione, l'Aura invece è un attributo mentale e di effetto. Tirando le somme si può dire che, due sistema hanno entrambi il merito di aver centrato l'obiettivo principale, che era quello di riuscire a riportare su carta la maggior aderenza possibile ai fumetti gli esseri che popolano gli universi Marvel e DC. Va riconosciuto un piccolo scarto a favore del gioco della Mayfair che, pur essendo stato pensato per supereroi cosmici, funziona con la stessa efficacia anche a livelli più umani mentre *MSH* si rivela goffo e inadeguato già nell'uso di esseri quali gli araldi di Galactus. Inoltre in *MSH* troviamo quattro caratteristiche di stampo fisico su sette totali in *DC Heroes* invece sono solo tre su nove, lasciando quindi un più ampio respiro alle abilità mentali e miste. Tutto ciò trova corrispondenza nelle storie a fumetti proposte a rivoluzioni fisiche delle vicende quelle Marvel, tendenti a risvolti psicologici e brillanti quelle DC. Esemplificativo, a questo proposito, le parole che Wolverine rivolge a Mimetico in un divertente "What the ?" scritto e disegnato da John Byrne (apparso su "Starmagazine" n°9, edizioni Star Comics). «Ehi, imbecille, sei nell'universo Marvel, qui in questo universo i personaggi devono faticare, sudare e fare duro. Non permettiamo agli eroi con sistema di autodifesa "Regola il realismo". Sui supereroi DC, sui quelli Marvel sono [illegible] i "punti ferita" che indicano il loro stato di salute (Health per *MSH*, Body per *DC Heroes*), anche se in *DC Heroes* esiste una regola che permette di scegliere anticipa

ramente se colpire per ferire o per stordire, distinzione totalmente assente in *MSH*. Passiamo a osservare come realmente funzionano due sistemi, esaminando i meccanismi di risoluzione delle azioni.

In *DC Heroes* per vedere cosa succede quando, per esempio, Batman prova a colpire il Joker si confronta su un'apposita tabella (la Action Table) la Destrezza dei due personaggi; si ricava così il numero che il giocatore Batman deve raggiungere tirando due dadi a dieci facce e sommandone i risultati, per portare a segno il colpo. Nel caso in cui il Joker venga centrato, si confrontano subito la Forza di Batman con il Body/Fisico del Joker su una seconda tabella (la Result Table), ottenendo così l'ammontare di danni subiti dal suddetto criminale. Pur nei minimi tecnicismi, il sistema è semplicemente questo e con lo stesso metodo si risolvono attacchi mentali e mistici, si usano poteri e si tentano azioni la cui riuscita non sia automatica. Basta usare come valori punteggi degli Attributi chiamati in causa dall'azione stessa. *MSH* invece, pur prevedendo l'uso di una sola [illegible] di gioco, la Universal Table non ottiene quello che è il pregio fondamentale del sistema rivale, cioè l'omogeneità. Questo perché, al variare del tipo d'azione, varia anche il modo di utilizzo della Tabella Universale. Alcune azioni si compiono considerando solo il Rank della caratteristica attiva (per esempio, il Combattimento dell'attaccante nel caso di un pugno): più alto è il Rank, maggiori sono le possibilità di riuscita, indipendentemente da chi o cosa subisce l'azione. Possono verificarsi quattro differenti gradi di successo, contrassegnati sulla Tabella dai colori bianco (fallimento), verde, giallo e rosso (perfetta riuscita). Altre azioni, vengono risolte confrontando sulla Tabella due Ranks, uno attivo e uno passivo. È in pratica il sistema adottato da *DC Heroes* solo che qui funziona peggio a causa dell'inadeguatezza della Tabella pensata all'origine solo per il precedente metodo. Per chiarire: la Universal Table assegna maggiori probabilità di [illegible] un confronto di Amazing contro [illegible] che un uno di Excellent contro Excellent, pur essendo due [illegible] *MSH*, proprio per [illegible] imperfezione congenita, è consigliabile limitare [illegible] tipo di uso della Tabella, a meno che non sia strettamente necessario (in certi casi lo è). In entrambi i regolamenti esiste la possibilità di spendere dei punti, in azioni particolarmente importanti, per incrementarne le probabilità di riuscita [illegible] Points nei DC, Karma Points nei Marvel). Passiamo ora alla creazione dei personaggi. Sia in *MSH* che in *DC Heroes* vengono elencati e descritti numerosi [illegible] dal più classico al più stravagante (ma questo punto di vista [illegible] giochi si equivalgono nel complesso). È necessario [illegible] sulla presenza [illegible] essenziale nelle schede [illegible] *MSH* [illegible] opposta alla semplificazione [illegible] *DC Heroes*, [illegible] due telepaneers dell'universo Marvel, come Nightcrawler [illegible] e [illegible] contiamo loro poteri, [illegible] che le modalità dei loro teleportazioni siano [illegible] e, di conseguenza, in maniera [illegible] esse strutturate [illegible] abilità). Ciò è particolarmente riscontrabile nelle descrizioni [illegible] della scheda di Nightcrawler [illegible] elencazione un'unica abilità [illegible] che dell'uso dei suoi Superpotere dal punto di [illegible] [illegible] raggiungibile, ma anche degli [illegible] collaterali: nel caso di Nightcrawler [illegible] da solo prodotto e il suono [illegible] In *DC Heroes*, teleportarsi [illegible] trasporre anonimi" vale a dire [illegible] variano tra loro soltanto per il [illegible] Complessivamente le [illegible] risultando parecchio più [illegible] superpoteri, [illegible] quelle della [illegible] Inoltre [illegible] [illegible] [illegible]

quasi dieci anni, versione troppo semplice e immatura: l'*Advanced Set*, versione alquanto migliore della precedente, sia nelle regole che nella grafica ripresa, secondo me, la confezione più riuscita di *Marvel Super Heroes*; infine l'ultima edizione il *New Basic Set*. Il nome mi sembra un po' troppo perché il regolamento usato è in realtà quello dell'*Advanced Set*, soltanto riesposto in modo più semplice. Una personale opinione è la stessa che ho espresso nella precedente recensione: [illegible] si è [illegible] questa [illegible] prima di [illegible] [illegible] [illegible]

CAMPIONI ED EROI

di Marcello Missiroli

Champions è un gioco di ruolo prodotto dalla ICE, casa editrice nota per aver realizzato *GURPS*, e utilizza un metodo di gioco, *Hero System*, completamente diverso da quello adottato per il GdR della Terra di Mezzo: in comune i due regolamenti hanno la completezza e lo spessore. *Hero System* vuole essere un sistema universale adatto quindi a varie ambientazioni e modi di gioco, ma, date le sue origini, si adatta perfettamente a campagne di tipo supereroistico. Infatti la maggior parte delle regole introdotte sono concepite per ricreare le scazzottate tipiche dei comic books a detrimento, spesso, del realismo. Comunque, *Champions* ha avuto una notevole diffusione negli States, nonostante fosse sganciato da una ambientazione specifica. O, forse, proprio per questo motivo.

PRESENTAZIONE

L'aspetto è quasi intimidatorio per circa 70.000 lire ricevete un tomo di 350 pagine con copertina rigida e molto robusto. L'interno è interamente in bianco e nero, con alcuni (non troppi, per la verità) disegni di qualità

accettabile e molte tabelle. Osservando meglio, si nota che il libro è diviso in tre parti, una dedicata alle regole nude e crude dell'intero sistema *Hero* un sourcebook (sezione informativa n.d.r.) dedicato all'ambiente supereroistico e infine una sezione campagne contenente personaggi pregenerati, due brevi incontri e un'avventura completa. La lettura dell'intero volume può richiedere un po di tempo e, nonostante il semplice linguaggio utilizzato, si rischia di dovelo leggere due volte per capire appieno le meccaniche. Il modo corretto di utilizzare *Champions*, pertanto, consiste nel considerarlo un manuale di consultazione: basterà memorizzare le regole principali sul combattimento, prendere un personaggio pregenerato e provare una bella rissa. Solo in un secondo tempo, vi converrà proseguire alla lettura dell'intero e alla creazione del personaggio.

IL PERSONAGGIO

La creazione del personaggio è il piatto forte del gioco. Ai supereroi, dando un sufficiente numero di punti da spendere, è possibile far compiere tutto. Così si spiega l'enorme cura dedicata ai poteri, alle abilità, alle limitazioni e modifiche delle stesse. Ma andiamo con ordine: ogni personaggio riceve un certo numero di punti (stabilito dall'arbitro) da spendere nelle caratteristiche, abilità e altro ancora. Tutti i PG partono con una base di 10 (la media umana) in tutte le caratteristiche primarie (Forza, Destrezza, Costi-

zione corporatura intelligenza Ego Presenza Autorità. Ognuno di questi punti è seguito dal costo. Questo determinerà il numero di punti a disposizione per acquistare altre peculiarità. Jeff, ad esempio, ottiene fisica e energia Resistere Energia Punti di incantamento. Valore di ciascuno di questi punti è determinato dal costo. Il Combattimento è reale, la più importante di queste è la resistenza. La Resistenza è la misura di quanto un eroe può sopportare prima di svenire o morire. Più alto è il punteggio di Resistenza, più danni può sopportare prima di morire. Il costo di Resistenza è di 1 punto per punto.

La testa è quindi l'Energia. Raggio d'azione. Armatura. Attributi speciali. Potete scommettere di riuscire a riconoscere immediatamente il personaggio dei fumetti presentato su questa scheda.

E, come se non bastasse, ogni potere può essere personalizzato a **limitazioni** e modifiche che, per esempio, può danneggiare solo **una classe del male oppure di tuo** negativo. Il non essere visto due volte di seguito.

La cosa più interessante sono le limitazioni che si possono imporre a un personaggio. Dal punto di vista del gioco, esse rappresentano un modo per **rendere più potente** e avere nuovi poteri. Ogni limitazione vale un punto. Si spendono in poteri. Se **parte** dell'arsenale, invece, viene **limitazione**. Il **limitazione** per esempio **questo** che **limitazione** un **peccato** ogni

ha **identità** segreta, ha un **carattere** con l'altro sesso, un **fumetto**, perde tutti i poteri e riceve danni in vicinanza di un certo materiale non può uccidere, inseguito e odiato da un centinaio di cattivi molto conosciuto, ha due persone che dipendono da lui. Avete un'idea di chi si tratta?

Come vedete con brevi pennellate potete dare una forma concreta a una figura che avete in mente. Ma importante è scoprire quando usare un personaggio. Supponi avere un personaggio che [illegible] e vuoi [illegible] personaggio preparato.

LA MECCANICA

Tutto si basa sul dado a sei facce anche se alcuni poteri usano dadi per [illegible] numero non [illegible] dadi per [illegible] Quando [illegible]

Il dado che usano i personaggi per [illegible] abilità [illegible] Tra [illegible] abilità [illegible] Pure semplice e in effetti [illegible] quelli che [illegible] il sistema da [illegible] [illegible] molto [illegible] *Combat Battles*

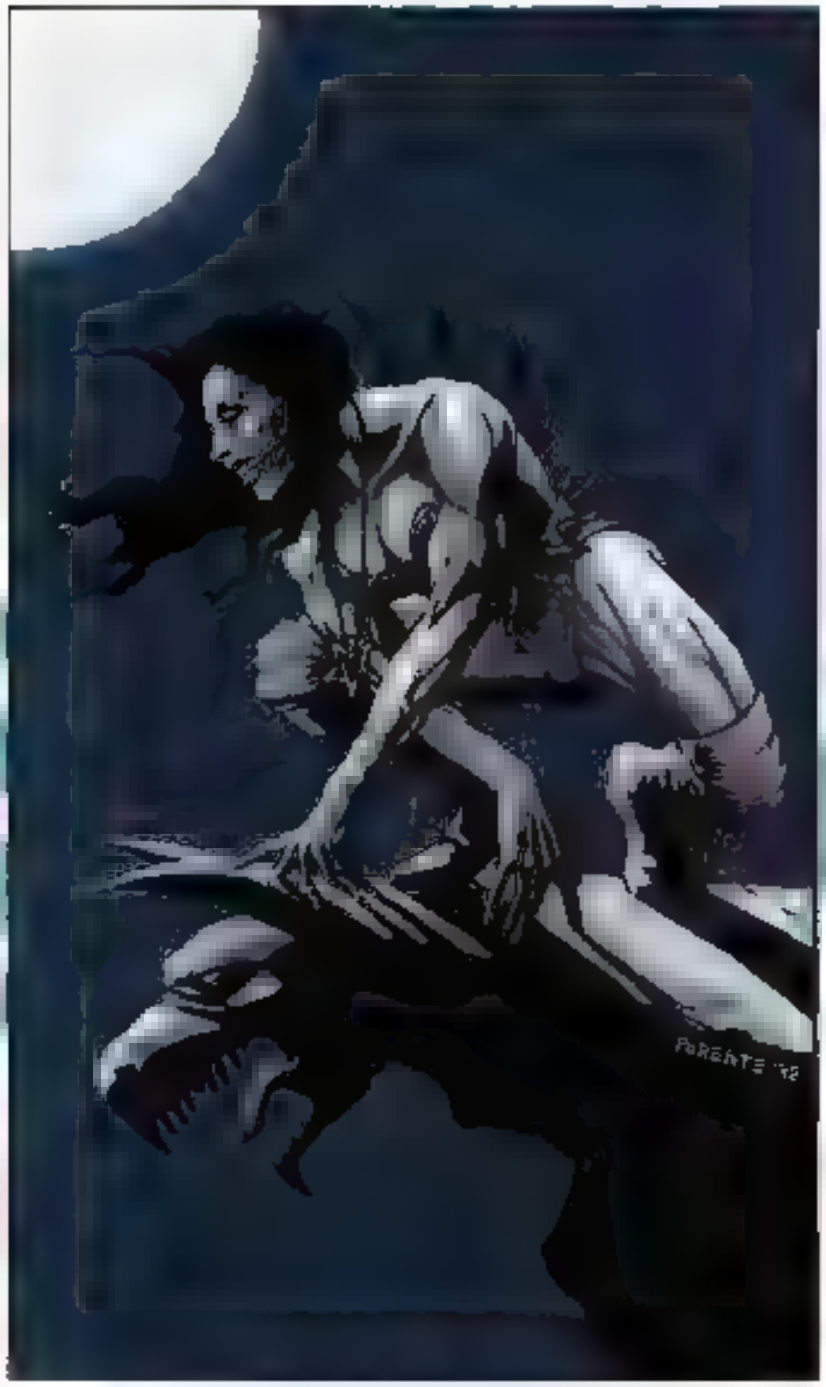
Ogni [illegible] personaggio può [illegible] **una piccola azione** un round, esempio di [illegible] Ma [illegible] **2 punti** [illegible] **12**, [illegible] **2 azioni** [illegible] **12**, [illegible] **3 azioni** [illegible] **8, 9, e 12**, [illegible] [illegible] **azioni** [illegible] **6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12**. Non [illegible] **secondi** [illegible] **6, 9, e 12**. [illegible] [illegible] [illegible]

SUPEREROI CON SUPERPROBLEMI

di Roberto Cecchini

È accordante gli anni sessanta in cui nasce supereroe classico decisamente buono e supercriminali stupidotti sono cattivi. Che, tra gli eroi e un supernemico è alzamaglia una montagna invalicabile, ostacolo un abisso a cavallo della vita per la salvezza, non dico del mondo o di tutto l'universo, ma anche di un vecchietto cieco che attende di essere investito durante l'attraversamento della strada? Chi di loro avrebbe esitato senza pensarci due volte da un grattacielo per salvare il villain di turno che fino a un secondo prima le aveva tentate tutte per ucciderla? Solo per un'urgenza una signora lezione di giustizia, magari con il massimo della pena ideale la libertà degli Stati Uniti d'America. Tanto che a qualcuno avrebbe veramente preferito [illegible] salvare una vecchia o [illegible] Per fortuna le cose sono cambiate, anche se non tutti [illegible] gli eroi [illegible] cui giudizio [illegible]

[illegible] mente [illegible] tutti da interessi di [illegible] gli eroi principali di questi [illegible] quanto negli Stati Uniti si sono resi conto che il numero che fino ad allora [illegible] esclusivamente [illegible] interessante anche le motivazioni per [illegible] anche persone di cui [illegible] Per [illegible] questo motivo [illegible] dare un taglio diverso alle storie [illegible] passa molto classico e [illegible] studiato approfonditamente [illegible] adulto senza però [illegible] che il [illegible] caso erano sempre [illegible] [illegible] per [illegible] fumetti si [illegible] [illegible] cassa, tutto [illegible] supereroi [illegible] [illegible] [illegible]



nuti più solo la compagna del supereroe di turno ma persone adulte, consapevoli delle proprie possibilità. Inoltre, con la creazione di eroi di colore e la nascita di testate a loro dedicate, si è cercato da un lato di mettere in primo piano il problema del razzismo e dall'altro, più materialisticamente, di vendere fumetti anche a quella fetta di pubblico che altrimenti non avrebbe avuto intenzione di studiare l'evoluzione dei fumetti supereroistici nel corso degli anni. Insomma, per quanto riguarda la produzione Marvel attuale, che se non altro è molto più varia e meno monotona rispetto a quella di qualche anno fa, e la conseguente evoluzione del disegno e delle sceneggiature, possiamo parlare di personaggi che in linea di massima sono rimasti come erano una volta. È vero che alcuni di loro, infatti, nonostante siano nati negli anni '60 e '70, si adeguano alle esigenze, e quindi allo stesso target, «emergenti» è il caso di **Capitan America**, repubblicano maccartista e ottusamente patriottico [illegible] nei primi anni di successo inteso di trovare alle contraddizioni e alle ingiustizie della società americana, ma sempre attento a salvaguardare nella mente dei giovani lettori americani il mito della democrazia. Il caso dei **Vendicatori**, invece, che, pur mantenendo la moltiplicazione delle loro testate contemporanee, le più diverse di interessante qualcosa in più di [illegible] il caso dell'**Uomo Ragno**, che [illegible] non ha [illegible] perché il suo modo di affrontare gli anni '90 [illegible] i **Fantastici Quattro**, per la perfetta [illegible] scelta di Byrne di ritornare [illegible] degli anni '60 e per **Thor** che, [illegible] splendido periodo della gestione [illegible], è tornato sui suoi canoni narrativi precedenti, ma senza il fascino e l'epicità che lo caratterizzavano nei suoi primi anni. Sulla falsariga dei suddetti personaggi si sono inserite anche alcune fra le nuove proposte Marvel per gli anni '90, pensate appositamente per i giovanissimi, vale a dire **Quasar**, **New Warriors** e **Darkhawk**, tutte ripetutamente leggere e assolutamente prive di contenuto. Già più 'adulto' fin dalla nascita, per disegni e dialoghi più che per la sceneggiatura **Devil** è il fumetto Marvel che nel corso degli anni, si è mantenuto mediamente sui livelli più elevati, avendo avuto un evidente calo solo nel periodo intercorso fra l'abbandono di Gene Colan e l'arrivo di Frank Miller. Nella gestione di quest'ultimo il Diavolo Rosso è stato, per il livello elevatissimo della narrazione e l'intelligenza e la violenza delle sceneggiature, il fumetto supereroistico più importante di tutti i tempi, mentre nella successiva gestione Romita Jr. ha raggiunto il suo culmine dal punto di vista grafico. Sempre un gradino più in basso, ma sempre alcuni passi più in alto della media, troviamo il **Dottor Strange** nelle sue varie reincarnazioni. Legge testate, l'ultima delle quali, pur non raggiungendo i livelli degli anni '60/'70 (quando c'era Gene Colan), costituisce una delle serie regolari più interessanti attualmente in corso di pubblicazione negli Stati Uniti

Alcuni personaggi, nel corso degli anni, hanno subito un 'lifting' che, se non sempre ben riuscito, è senz'altro interessante. Tra coloro che hanno beneficiato di questo trattamento c'è sicuramente **Namor** che non ha più l'impulsività e la carica aggressiva incontrollata dei tempi d'oro, non lotta più contro il mondo di superficie, è addirittura un uomo d'affari impegnato nella lotta contro l'inquinamento e, soprattutto, ha perso il vizio di Atlantide **Hulk** non è stato da meno. Il Golia verde ha cambiato a più riprese colore, quoziente intellettivo e forza fisica: oggi è verdissimo, fortissimo e cattivissimo, un mix alla moda del momento e sotto il controllo del team creativo Peter David/Dale Keown, anche dell'assai da leggere cosa che si è verificata recentemente in passato. Purtroppo c'è anche chi ha subito un drastico quanto prevedibile crollo qualitativo, perdendo le caratteristiche che ne avevano fatto il personaggio più amato e controverso degli anni '60: sto parlando ovviamente di **Silver Surfer** protagonista di una epopea, durata solo 19 numeri, che tutti ricordano come uno dei fumetti più umani e pieni di tristezza di sempre. Il quale dato in pasto ai criminali quali Marshall Rogers e Stan Englehart è stato l'incolpevole artefice di uno dei più grossi misfatti della storia della Marvel. Con l'avvento di Jim Starlin e Ron Lim le cose sono notevolmente migliorate ma le vette raggiunte dalla prima serie restano un lontanissimo termine di paragone. Un discorso a parte meritano le testate dei mutanti: se si escludono i primi 95 numeri degli **X-Men** originali, nei quali gli adolescenti più invisi di tutti i tempi potevano essere accomunati a qualsiasi altro supergruppo allora esistente, possiamo trattare tutte le serie a loro dedicate come un unico blocco data la straordinaria coerenza narrativa. Tutto ciò è dovuto interamente a Chris Claremont che, che ha scritto ininterrottamente tutte le testate, comprese nel pacchetto in questione, ovvero la capostipite **"Uncanny X-Men"** alla quale si è aggiunta, da pochi mesi, un'altra serie che si chiama semplicemente **"X-Men"** "New Mutants" che ha recentemente cambiato nome in **"X-Force"** che ha avuto un inizio a dir poco stentato, ma in seguito, con Sienkiewicz alla direzione della parte artistica, ha avuto un periodo di altissimo livello che ha mantenuto fino alla chiusura. **"X-Factor"** per cui possiamo dire le stesse cose appena dette per Nuovi Mutanti, sostituendo il nome di Sienkiewicz con quello di Walt Simonson. Ora che il papà dei mutanti ha abbandonato anche le testate che per lunghi anni ha guidato il successo c'è il timore che i suoi successori, i vari Byrne, [illegible] e David, non sappiano mantenere lo stesso livello di eccellenza al quale [illegible] abituati quelli di Claremont che [illegible] del 1992 Quando [illegible] sta finita. Il boom [illegible] che ha mandato vittoriosa l'industria [illegible] il fumetto [illegible] remunerativo dell'intero [illegible] e senza dubbio quello [illegible] tempi, iniziato con l'inusitato successo del **Punitore** vigilante [illegible] Rambo, di cui condivide i modi [illegible] la scarsa [illegible] e la disarmante monotonia [illegible] splendidi disegni di Jim [illegible] come comprimario su *Amazing Spider-Man*, ha oggi due testate ben [illegible] a lui. Altro personaggio di grande successo della schiera degli anteroi è **Wolverine**, il quale, a differenza del [illegible] ha delle possibilità narrative [illegible] ampie: mutante dagno di una [illegible] quasi incontrollabile vive [illegible] con la voglia di uccidere [illegible] seguente ai suoi istinti [illegible] di non farlo per [illegible] Ben [illegible] Vol. 1 e 2 è [illegible] divertente da leggere [illegible] Riassunto dal limbo in [illegible] qualche anno e aggiornato [illegible] del momento, il nuovo **Ghost** [illegible] diventando uno dei successi [illegible] inizio di decade, supportato da [illegible] semplici ma ben costruite e dagli splendidi disegni del duo Salazar/Teixeira. Un altro genere che sta riscuotendo un buon successo è quello umoristico-paradossale inaugurato dallo splendido **Excalibur** di Claremont e Alan Davis, che purtroppo è stato tale solo fino a che sono rimasti due creatori. I primi 20 numeri della serie sono assolutamente imperdibili, benché incomprensibili a chi non conosca a fondo

Il Marvel Universe e il ritorno del disegnatore inglese in qualità di deus-ex-machina fa ben sperare anche in un cromo agli antichi fasti. Altri comic books meritevoli nel filone sono **She-Hulk**, che secondo me ha avuto il suo periodo migliore nei numeri compresa fra l'abbandono di John Byrne e il suo ritorno, e **Spider Man**, vene di pessima riuscita. Finalmente il panorama odierno si [illegible] considerare abbastanza [illegible] presentando storie per [illegible] e [illegible] quasi dispersi [illegible] pubblicati precedentemente [illegible] che [illegible] la Marvel nell'ultimo quelle da spennare [illegible] moltiplicando [illegible] in [illegible] su tecniche promozionali [illegible] figurine limitate [illegible] sogno ma dimenticandosi che [illegible] lunga andare, si vendono solo se sono [illegible] per fermare il pubblico [illegible]

SIETE DEI VERI ESPERTI DI FUMETTI?

A cura di Roberto Cecchini, Roberto DiMeglio, Simone Peruzzi e Urgh l'orchetto

Bene se siete [illegible] Mark Millar [illegible] il ventitreesimo numero della Nazionale [illegible] esperti di fumetti [illegible] siete nella punta delle dita [illegible] indicare il numero esatto della categoria. Se qualcuno risponderà al nostro **KAOSkuiz** Migliora il suo [illegible] per migliaia [illegible]

Quale di queste imprese [illegible] non può [illegible] del [illegible] Silver Surfer
a) [illegible]
b) [illegible]
c) [illegible]

[illegible] la [illegible] e dell'acqua per [illegible]
a) [illegible]
b) [illegible]
c) [illegible]

[illegible] [illegible] [illegible]
a) [illegible]
b) [illegible]
c) [illegible]

[illegible] [illegible] [illegible] [

SUPER... VISIONI

di Simone Gatti

Di pellicole ispirate ai supereroi ne sono state prodotte stanno ma vero almeno venticinque. Mi è difficile stabilire il numero esatto, poiché di alcuni lungometraggi americani in Italia arriva solo il brusio, probabilmente a causa dello scarso livello di queste produzioni.

In questa categoria di film e telefilm numericamente più consistente di quanto si possa immaginare at un primo momento, possiamo evidenziare quattro fasce cronologiche.

Le produzioni anteriori al 1960 che dovrebbero essere nove, comprendendo le serie per la televisione. Sono [illegible] degne di nota perché lo spettatore [illegible] attore protagonista che compie [illegible] civili e lo stesso umore nel [illegible] (è proprio il caso di dirlo!) del nostro beniamino, dopo pochi minuti finisce per oltraggiare la seconda ipotesi.

Le produzioni degli anni '60, per la verità solo una, il film *Batman*, capostipite della serie televisiva che ci hanno propinato decine di volte sulle reti private.

I film a cavallo tra gli anni '70 e gli anni '80, contraddistinti dall'arrivo sul grande schermo dell'Uomo Ragno e da una nuova mini-produzione su Superman.

Le ultime produzioni che segnano il ritorno alle popolarità dei supereroi. Questi gruppi di film sono collocabili temporalmente nei periodi in cui i supereroi hanno goduto di maggior popolarità, come gli anni '50 per i fumetti DC, o gli ultimi anni '70 per i fumetti Marvel. Viceversa, l'effetto promozionale dei film sui fumetti è stato purtroppo limitato dalla qualità delle pellicole in questione (tranne rari casi di successo a botteghino (basti pensare all'incremento delle vendite dei comics di Batman dopo l'uscita del l'ultimo film a lui dedicato). Bisogna infatti notare con rammarico che la qualità di questi film non è cresciuta di [illegible] passo [illegible] progresso. [illegible] [illegible] [illegible]

Guerre Stellari e *Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo*)

Nel 1980 arriva *Superman II* restano gli attori, cambia la regia con l'arrivo di Richard Lester. Lo effetto e tono del film mutano anche in virtù della trama assai [illegible] sperimentata, con la presenza di [illegible] supercattivi come Superman [illegible] lo spasso, ma cala la qualità [illegible]. È [illegible] comunque un [illegible] la pellicola [illegible] il [illegible]

[illegible] [illegible] [illegible] [

VA
COMIX
GIVE ME
LIBERTY
UN SOGNO AMERICANO
Giovane

L'OMBRA DI ROGER

di Alessandro Ivanoff

Illustrazioni di Luca Poli
Mappa di Luca Olcasari

[illegible] sembra [illegible] sempre [illegible] se si prende spunto dall'enigma del [illegible]
Giudice Morton, *Chi ha incastrato Roger Rabbit*

L'ombra di Roger è [illegible] per *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*

INTRODUZIONE

Mat Fossett [illegible] disegnatore [illegible] si è [illegible] preparato [illegible] *Chi ha incastrato Roger Rabbit*, [illegible] privato [illegible] nella sua casa di Londra [illegible] da [illegible] [illegible] [illegible]

AVVENTURA

CHE COSA E' SUCCESSO REALMENTE?

CRONOLOGIA DEGLI AVVENIMENTI

JESSICA POLLER

Jessica è una bella donna di trentacinque anni, con i capelli tinti di rosso, occhi verdi e costantemente truccata in modo da mettere ancor più in risalto i suoi splendidi lineamenti anche il corpo è ben modellato. Professionalmente Jessica molto attiva e impegnata; le piacciono gli incarichi di responsabilità e non si tira mai indietro davanti agli ostacoli. è insomma una persona che molto spesso ora alla propria vita privata. Grazie a ciò, ha un notevole numero di quasi chi più ne ha più ne Negli ultimi tempi avevano parlato separazione spesso con unaio a bene e a trasciare il lavoro, a licenziarlo. Nei momenti di lucidità a mostrare il suo talento artistico e la sopperita gli avevano fatto chiesto esplicitamente ha spesso uso di droga sposati. Jessica riguardo all'accusione da Matt, e suto con dei fatti si dimostrerà.

È una donna di circa cinque anni molto bella, con i capelli rossi e gli occhi verdi un naso minuto alla francese e la bocca carnosa e seducente. Costantemente messa in risalto da un rossetto rosso fuoco.

Forza 9	Intelligenza 14
Destrezza 13	Empatia 15
Costituzione 8	Energia 17
Bellezza 16	Senso Senso 16
PF 24	SC 12

Abilità: Architettura 4, Astrologia 6, Capacità artistiche 9, Contabilità 2, Disegnare 6, Fotografia 7, Guidare auto 6, Legge 9, Lingua moderna (inglese) 12, Lingua moderna (tedesco) 8, Matematica 5, Psicologia 8, Ricerca 10, Storia dell'arte 8, Trattare 6, Usare computer 9.

MATT FOSSERMANN

Una semplice ricerca nei giusti ambienti (Accademia e giornali) o più semplicemente chiedendo alla Golden Screen, porterà gli investigatori a conoscere il curriculum di Matt. Era nato a Newport trentotto anni fa. Dopo essersi laureato all'Accademia di Belle Arti, all'età di ventiquattro anni partì per gli Stati Uniti dove frequentò un corso di grafica e animazione e dove iniziò a prendere contatti con nomi importanti del mondo dei cartoni animati. Terminato il corso, fece ritorno a Londra e qui iniziò a lavorare per agenzie pubblicitarie realizzando animazioni e spot, molte delle sue creazioni divennero simbolo di campagne di [illegible] e il suo nome venne sempre più tenuto in considerazione dalle grosse case di produzione inglesi e americane. Nel 1985 venne contattato dalla Goblin per partecipare alla realizzazione di *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* e terminate le lavorazioni, tornò nuovamente a Londra [illegible] alla Golden Screen.

L'APPARTAMENTO DI MATT

Quando gli investigatori decideranno di visitare il luogo del delitto la polizia avrà già terminato da tempo di compiere i rilevamenti necessari, cosicché non vi saranno sigilli sull'ingresso dell'appartamento, per evitare di entrare con la classica forzatura della serratura. I giocatori potranno chiedere a Jessica di prestar loro la copia delle chiavi, anche se la donna vorrà comunque essere presente alla perquisizione. L'appartamento è al [illegible] piano di un edificio [illegible] vicolo vicino a Baker Street. La zona è tranquilla e poco

popolata di notte, cosicché un'ispezione con scasso avrà maggiori possibilità di successo se viene eseguita nelle ore notturne.

Gli indizi più interessanti che sono sfuggiti alla polizia sono soprattutto nel soggiorno, stanza in cui è avvenuto il delitto, guardando con attenzione il locale (dichiarando ciò a cui si presta attenzione e riuscendo in un lancio su Senso è possibile notare che nel videoregistratore sistemato sotto il televisore è inserita una cassetta: si tratta del film *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* ed è all'inizio (il videoregistratore arrivato alla fine del film, riavvolge automaticamente il nastro); eventuali ricerche di impronte digitali sulla cassetta non serviranno a niente, dato che Scott ha usato guanti per commettere il delitto; sul tavolo sono ancora presenti i segni dei rilevamenti della polizia riguardo alla striscia di cocaina (ma con un lancio su Senso con una penalità di -4, sarà possibile notare tra le cicche del posacenere alcuni resti di carote rosicchiate a mo' di coniglio: Matt fumava e le sigarette spente sono della marca da lui preferita).

Nello studio di Scott c'è invece il copione della sceneggiatura per il prossimo cartone di Roger Rabbit che Matt stava ultimando. Con una rapida lettura è possibile avere un'idea della trama: Roger Rabbit, dopo aver battuto la testa in seguito a una caduta, diventa cattivo e cerca di far del male a piccolo Henry (il pupo che fuma il sigaro e che compare all'inizio del film: tutti i suoi tentativi sono fallimentari finché alla fine ritorna in testa e torna normale).

LA GOLDEN SCREEN

L'agenzia si occupa della creazione di cartoni per bambini, sigle televisive animate e traduzioni di produzioni straniere (principalmente giapponesi). Il direttore è Raymond Clough, un sessantenne che si è fatto da sé e che ha ottimi rapporti con le maggiori case di produzione straniere, soprattutto negli Stati Uniti, sua terra d'origine. L'uomo è rattristato della morte di Matt, e collaborerà al meglio con gli investigatori perché venga scoperto l'autore dell'atroce delitto. Ottenere un colloquio con Raymond non è difficile, ma le informazioni che è in grado di fornire non sono granché utili per le indagini: Raymond aveva un'alta stima del suo direttore artistico, che considerava un piccolo genio ma disponibile verso il prossimo, anche nello spiegare trucchi e segreti dell'animazione. Naturalmente Raymond non immagina che possa aver compiuto il delitto e, se interrogato al riguardo rivelerà che ha qualche sospetto su Brian Forrest, un ex dipendente della Golden licenziato qualche mese fa per aprire una ditta indipendente; tra Matt e Brian non correva buon sangue, tanto che negli ultimi tempi gli alterchi tra due erano pressoché quotidiani, soprattutto perché entrambi avevano una forte personalità e non ammettevano propri errori, ma la posizione all'interno dell'azienda faceva sì che sempre e comunque Matt avesse ragione: proprio per ovviare a ciò, Brian se ne andò. Comunque sia, Raymond non è convinto che a causa di quei bambocchi Brian abbia potuto uccidere l'ex-collega.

Chiedendo di consultare gli archivi della Golden Screen per vedere il dossier di Brian ed eventualmente quello di Scott (se entrambi sospendi), non vi saranno problemi; sarà possibile ottenere l'attuale indirizzo dei due sospetti e le informazioni di carattere professionale che sono riportate nei paragrafi a lor dedicati.

Sempre alla Golden potrà essere trovata copia della classifica nazionale dei lavori presentati al concorso della Goblin, oltre alla prima posizione occupata da Matt, è possibile trovare in terza il copione di Scott Shurwarth e in quarta quello di Brian Forrest. Le altre posizioni sono occupate da ditte o disegnatori indipendenti che non hanno nulla a che vedere con la storia, ma che possono essere introdotti dall'arbitro per aumentare la difficoltà di ricerca.

Raymond Clough

È un uomo sulla [illegible] capelli bianchi e [illegible] costantemente grossi sigari, che [illegible]. È felicemente sposato [illegible] ha tre figli, tutti sposati [illegible]

Forza 9 — Intelligenza 6
Destrezza [illegible] — Istruzione 4
[illegible] — Energia 4
[illegible] — [illegible]

Abilità: Capacità oratorie 4, Chimica 6, Contabilità 8, Disegnare 10, Fotografia 7, Guidare auto 9, Legge 4, Lingua moderna (inglese) 16, Lingua moderna (spagnolo) 12, Matematica 6, Psicologia, Ricerca 7, Riparazioni elettriche 6, Riparazioni meccaniche 6.

[illegible]

Ottenuto il nominativo e magari l'indirizzo di questo disegnatore, gli investigatori potranno iniziare a compiere ricerche sul suo conto. Anagraficamente Brian conta

quarantasei anni, è nato e vive a Londra; è scapolo e giudicando dalla zona in cui abita (uno dei quartieri più eleganti di Londra), ha un reddito piuttosto elevato.
La nuova agenzia che ha aperto si chiama Happy Cartoon e ha lo stesso indirizzo della sua abitazione, al piano inferiore. Per parlare con Brian bisognerà fissare un appuntamento con la segretaria, ma comunque non sarà necessario inventare particolari scuse per ottenere il colloquio: gli investigatori lo desiderano e riescono in un lancio su Capacità Oratorie potranno fissare l'incontro per [illegible]

Brian Bowers:
[illegible]

Forza	Intelligenza 17
Destrezza 6	Empatia [illegible]
[illegible]	Energia 16
[illegible]	Sesto Senso 13
PF [illegible]	SC 2

Abilità: Architettura 7, Capacità oratorie 9, Chimica 8, Contabilità 12, Disegnare 16, Fotografia 12, Guidare auto 9, Guidare moto 7, Informatica 4, Legge 7, Lingua moderna (inglese) 12, Lingua moderna (francese) 4, Matematica 6, Musica 6, Ricerca 7, Riparazioni elettriche 9, Riparazioni meccaniche 9, Usare computer 8.

IL RISULTATO DELL'AUTOPSIA

Dopo due giorni dal delitto, ossia il 7 febbraio, sarà possibile conoscere il risultato dell'autopsia di Matt: il referto medico rivela che la vittima, la sera del delitto, aveva ingerito una notevole quantità di sonniferi, mentre sono del tutto assenti tracce di cocaina, mentre la ferita subita dimostra chiaramente che il disegnatore è stato colpito davanti, probabilmente mentre dormiva. Se qualcuno degli investigatori si reca alla polizia per ottenere il risultato completo delle analisi riuscendo in un lancio su Capacità Oratorie, oppure facendo leva sulle proprie amicizie nel campo (facili per gli investigatori privati), potrà sapere che nello stomaco della vittima sono stati ritrovati resti della cena, ma da questi non compaiono [illegible] cause.
Dalle informazioni in possesso alla polizia, l'ipotesi più probabile è che l'assassino sia qualcuno conosciuto dalla vittima: detto ciò, i sospetti ricadono anche su Jessica, che potrebbe aver agito così sotto l'effetto della droga; fino a quando non ci saranno validi motivi per sospettare di lei la polizia la lascerà a piede libero.

SCOTT SHUWARTH

Professionalmente Scott è nato nel 1978, dopo essersi diplomato a ventisei anni alla Scuola di Grafica londinese che ha frequentato con ottimi profitti. Da quel momento in poi ha tagliato totalmente i ponti con la sua famiglia. Egli può essere rintracciato in una casetta dalle parti di Waterloo Road anche se ciò non porterà nessun aiuto alle indagini: genitori potranno confermare che fin da piccolo Scott aveva mostrato un carattere superbo e vanitoso, e spesso diventava violento quando le cose non andavano come lui voleva. Anche nel lavoro e nel matrimonio il suo carattere lunatico lo stava portando alla rovina; in un'occasione, il medico di famiglia diagnosticò che l'uomo soffriva di turbe psichiche e di una personalità deviante, che lo conducevano a non tenere conto delle necessità del prossimo; le condizioni di salute mentale peggiorarono quando Jessica chiese e ottenne il divorzio. Da quel momento in poi, le informazioni rintracciabili su di lui sono poche: collabora saltuariamente con la Golden Screen e altre società di animazione inglesi, ma è evidente che si sta lentamente rovinando con l'alcool e la droga.

Scott Shuwarth:
Alto molto magro, con lo sguardo penetrante e una dentatura irregolare, capelli biondicci disordinati in testa, barba incolta. Scott è il ritratto della rovina.

Forza 11	Intelligenza 9
Destrezza 16	Empatia 6
Costituzione 12	Energia 9
Bellezza 11	Sesto Senso
PF 36	SC 9

Abilità: Architettura 9, Capacità oratorie 6, Chimica 10, Disegnare 19, Fotografia 6, Guidare auto 9, Legge 4, Lingua

moderna (inglese) 12, Matematica 5, Musica 8, Ricerca 6, Riparazioni elettriche 12, Riparazioni meccaniche 12, Suonare strumento (pianoforte) 8, Usare computer 14.

L'APPARTAMENTO DI SCOTT

Per il proseguire dell'avventura o grazie all'intuito di giovani investigatore, giocatori potranno iniziare a nutrire dei sospetti su Scott e, di conseguenza, compiere ricerche nei suoi confronti.

Informazioni sulle abitudini e magari l'indirizzo potranno essere ottenute chiedendole direttamente a Jessica.

L'attuale residenza di Scott è in una zona povera di Londra, in un seminterrato umido e fatiscente occupato da alcolizzati, drogati all'ultimo stadio e alla deriva.

Interrogando gli inquilini non si potrà sapere nulla di interessante, soprattutto se gli investigatori mantengono un atteggiamento autoritario o dichiarano di lavorare per la polizia; sarà però sufficiente allungare un po' di sterline perché diventino più loquaci e forniscano le poche, scarne informazioni di cui sono in possesso. Scott non viene più a casa da quasi quindici giorni, e ha subaffittato loro l'appartamento per un modico prezzo; gli inquilini descriveranno Scott come molto depresso negli ultimi tempi e riveleranno che era entrato in un giro di prestiti con pericolosi strozzini della città, convinto che si sarebbe ripreso con il lavoro. La perdita del concorso gli aveva dato la botta finale, ed era stato costretto a lasciare l'appartamento per sfuggire ai sicari dei creditori, che tuttora si fanno vivi nella speranza di mettere le mani su Scott.

Per ottenere il permesso di visitare l'appartamento e di frugare negli effetti personali lasciati da disegnatore gli investigatori dovranno pagare cinquanta sterline, altrimenti gli inquilini non li lasceranno entrare; anche l'uso della forza, se non avallato da un mandato, non li preoccuperà: essi anzi minacceranno di bruciare tutto prima dell'arrivo della polizia.

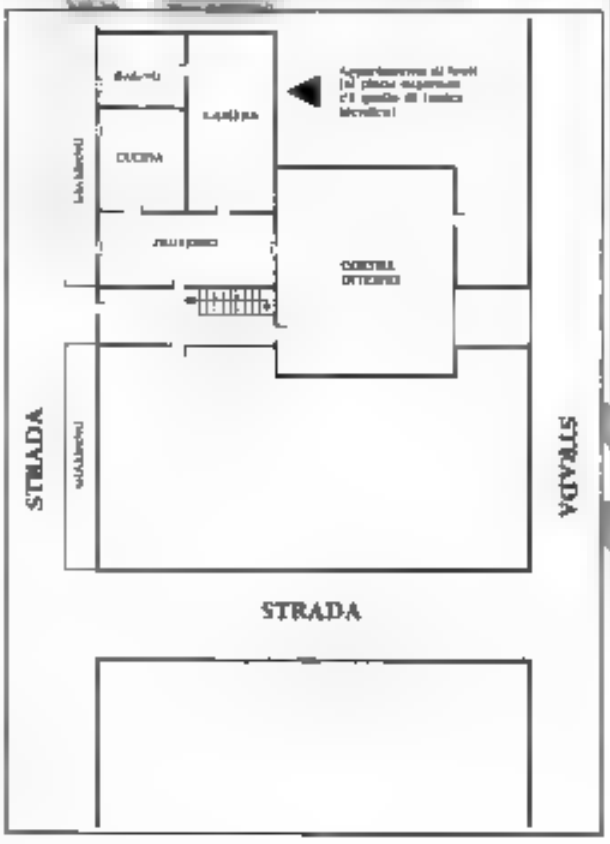
Pagata la mancia, regolati i conti come meglio si crede, gli investigatori potranno frugare nel complesso disordine dell'appartamento, trovando molti conti non saldati di ristoranti alla moda, boutique, grandi magazzini e simili, nonché ricevute bancarie che attestano la sua precaria posizione finanziaria: sarà così facile capire come Scott vivesse al di sopra dei propri mezzi.

Tra tutte le ricevute ce ne sono due ancora in busta chiusa, con la data del 2 febbraio: la prima contiene la ricevuta per l'acquisto di un costume a un negozio specializzato; la seconda contiene la ricevuta per un'altra spesa, anche questa effettuata a un negozio di costumi. Il nome non risulta su nessuna delle due, ma è facile permette di intuire che entrambi sono stati acquistati per un compositore nel film di Roger Corman "La morte dietro la porta".

Frugando sulla scrivania di Scott attualmente sepolta da decine di lattine di birra vuote è possibile trovare un foglio su cui è appuntato il nome di Bob Carlson, seguito da un numero di telefono e da un schizzo di sigari identici della stessa marca fumata da Raymond; a questo proposito gli inquilini e magari qualche poliziotto potranno confermare che Scott fumava questo tipo di sigari.

RICERCHE SULLA MORTE DI SCOTT

Interrogando il commesso del negozio di costumi sarà possibile sapere che Scott ha acquistato un completo [illegible] Raymond. Il commesso dirà che sono stati comprati un'ora prima



La salamoia

Nel film Chi Ha Incastrato Roger Rabbit? **con il termine 'salamoia' viene indicato un composto a base di benzina, trementina e acetone capace di uccidere i cartoni animati, altrimenti immortali. Nel film sia Roger Rabbit che gli altri personaggi dei fumetti hanno un autentico terrore di questa miscela, che il cattivo di turno utilizza per giustiziare cartoni scomodi o rei di non aver osservato la legge.**
Un composto simile, con l'aggiunta di vetriolo e altri acidi nocivi all'uomo, è stato ricreato da Scott per uccidere Jessica.

[illegible] la targa, un gobbetto di [illegible] con degli occhiali da sole sul viso, con [illegible] [illegible] [illegible]

Foglio di stato n. 1 Articolo di giornale

Ucciso con un colpo di martello in testa

dal nostro inviato

Londra. Un crudele e macabro omicidio è stato commesso durante la notte in un appartamento in pieno centro cittadino; la vittima è Matt Fossermann, trentottenne disegnatore e direttore artistico della Golden Screen, società molto nota nel mondo dell'animazione inglese.

Una devastante scoperta

L'uomo è stato trovato morto la mattina di ieri dalla collega di lavoro Jessica Poller, che si era recata a casa sua come ogni mattina per consegnargli del lavoro. L'uomo era seduto sulla poltrona del soggiorno davanti al televisore, con il cranio fracassato da un pesante mazzuolo in legno trovato nei pressi; inoltre, vicino al cadavere di Fossermann è stato rinvenuto un foglio di carta su cui un delirante messaggio era stato scritto con del rossetto.

Secondo le prime ipotesi, l'omicidio risale alle due del mattino, ma sembra che nessuno dei vicini abbia sentito nulla.

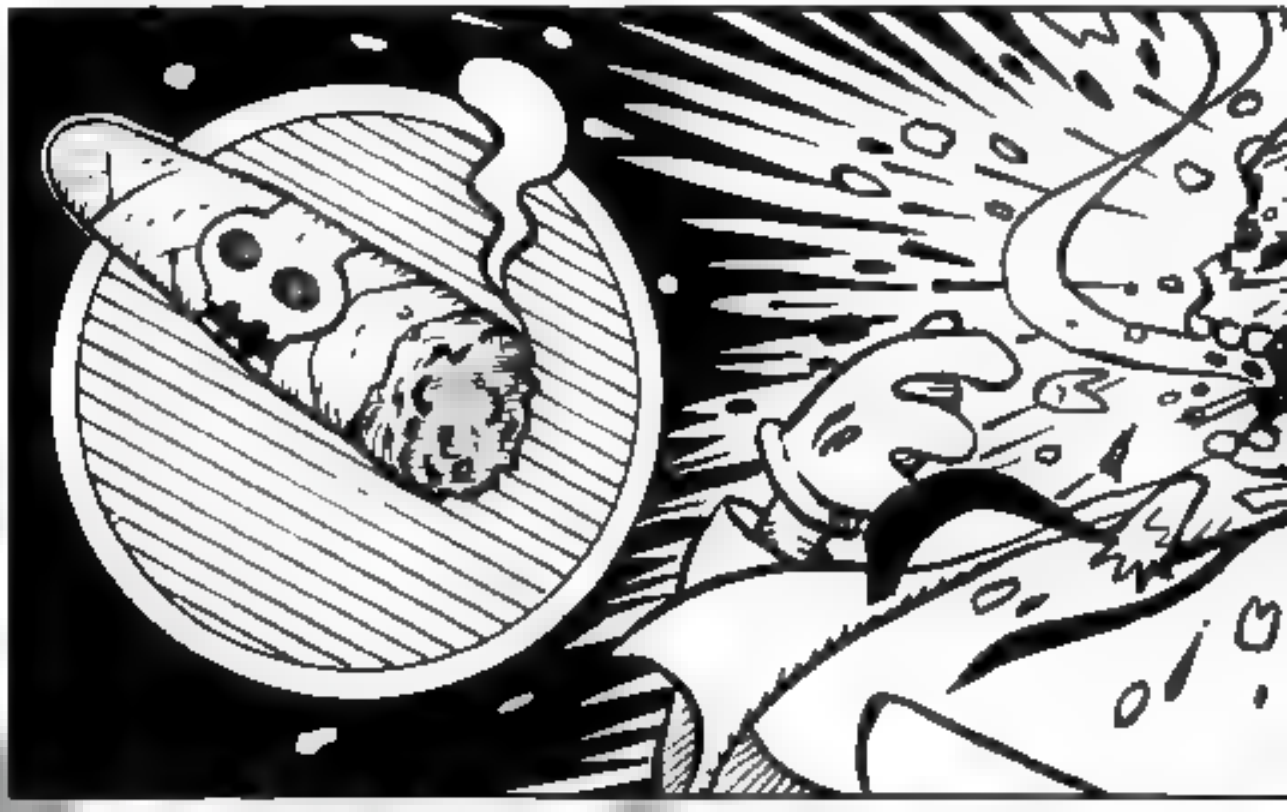
Ancora sconosciuto il movente; dalla meccanica degli eventi, gli agenti di Scotland Yard hanno supposto che il delitto sia opera di uno squilibrato, tesi che viene avallata anche dall'assoluta mancanza di furto nell'appartamento.

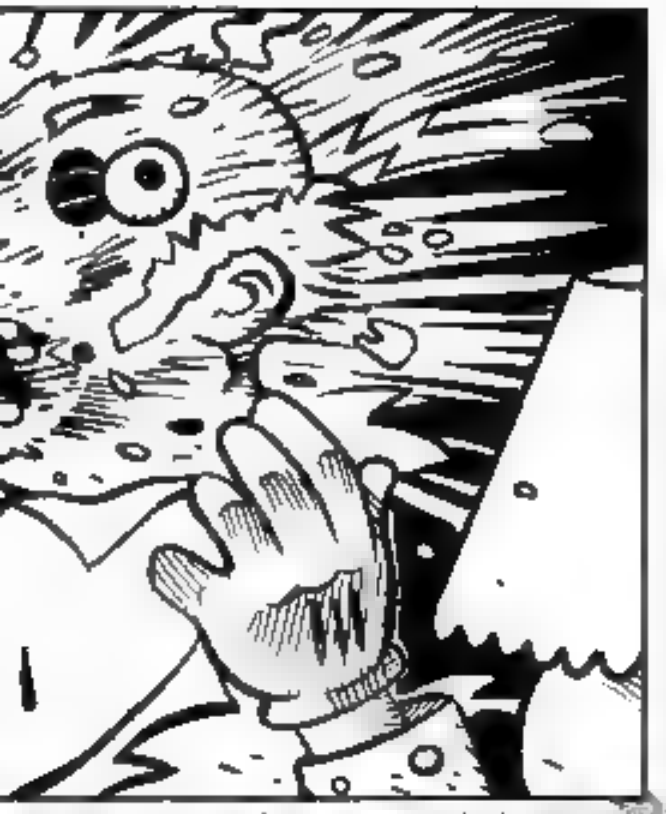
16 0057 23034811 GOBLIN PRODUCTION 0057 23034811

Da: Goblin Entertainment
R. Golden Screen

Abbiamo ricevuto la notizia dell'omicidio di Matt Fossermann e siamo uniti a voi nel dolore.
Informato dell'accaduto, il nostro presidente ha richiesto l'ingaggio di un investigatore per aiutare la polizia e assicurare il colpevole alla giustizia. Da parte nostra siamo disposti a mettere a disposizione una ricompensa di $5000, che riteniamo possa essere un buon incentivo per qualsiasi investigatore privato. Rinnoviamo le nostre condoglianze.

AVVENTURA





Ovviamente essendo innocente verrà rilasciata senza

L'OMICIDIO DI JESSICA

Seguite le due [illegible] su [illegible] Jessica. Successivamente [illegible] Jessica [illegible] Jessica [illegible] Jessica

I SOGNI DEL DESTINO

di Renato Chiaria

Illustrazioni di Paolo Parente

INTRODUZIONE GENERALE

Quella che state per leggere è un'avventura per *Marvel Super Heroes* concepita per essere giocata da 3 a 5 giocatori più un Judge. Il numero ottimale è quattro, e si consiglia di utilizzare come personaggi alcuni dei membri degli X-Men.

INTRODUZIONE PER IL JUDGE

L'avventura si ambienta cronologicamente tra i numeri 50 e 51 della collana The Uncanny X-Men pubblicati in Italia rispettivamente nei numeri 35, 36 e 37/38 de L'Uomo Ragno, edito dalla Star Comics. Nostri eroi sono appena sbarcati da una neo-emersa isola nel Triangolo delle Bermude che è stata teatro di un aspra battaglia contro il loro arci-nemico, Magneto. Prima di ritornare alla propria residenza a Salem Center, New York, il professor Xavier ha deciso di accompagnare la propria collega ed ex-amante Moira MacTaggert al suo Centro di Ricerche Mutanti di Muir Island, in Scozia, per poterla aiutare nello svolgimento di alcune analisi in base a dei dati anomali riscontrati nella dottoressa in precedenti test clinici su pazienti ospiti del suo centro. Carol Danvers e il Dr. Corbeau sono ritornati negli Stati Uniti, con lo yacht di quest'ultimo, mentre gli X-Men Tempesta, Colosso, Ciclope, Nightcrawler, Wolverine e Sprite sono partiti alla Scuola per Giovani Dotati a bordo del loro aereo, Blackbird. Se i giocatori sono meno di sei è comunque necessaria, ai fini dell'avventura, la presenza di Wolverine e di Colosso o Sprite). I personaggi non utilizzati si suppone che abbiano accompagnato il Professor X e la dottoressa MacTaggert a Muir Island. Arrivati nel tardo pomeriggio, sono tutti piuttosto stanchi, decidendo quindi di ritirarsi nelle proprie stanze per riposarsi. Nulla sembra essere diverso dal giorno in cui le hanno lasciate e d'altronde poderosi sistemi di sicurezza di cui la Scuola è dotata non avrebbero permesso altrimenti. L'unico che si può accorgere che, effettivamente, c'è qualcosa di strano è Wolverine che con un tiro raso di intuizione sentirà una vaga sensazione di disagio. Questo (anche se PG ancora non lo sanno) è dovuto al fatto che le apparenze di tranquillità altro non sono che apparenze. Infatti, nel seppur breve periodo di assenza dalla Scuola, un ospite indesiderato ha fatto visita agli X-Men, si tratta di Mastermind, mutante dotato di eccezionali capacità mentali che ha a lungo militato al fianco di Magneto e, più recentemente, tra le fila del Club Infernale. Questo (in seguito alla disavventura subita a causa di Fenice nel numero 134 di "The Uncanny X-Men" pubblicato in Italia su "L'Uomo Ragno" n°15 dopo aver tentato di risvegliare la parte malvagia dell'entità spaziale, ne era rimasto vittima, ridotto alla pazzia da una dose eccessiva di potere e conoscenza) è ora intenzionato a rifarsi con gli interessi del supplizio subito. Si è quindi introdotto abilmente nella residenza degli X-Men grazie a un dispositivo creduto dai suoi colleghi letale e ha atteso celando la propria presenza [illegible] scudo mentale lo grado di ingannare tutti i sensi dei PG, inclusi gli (per sensi di W[illegible] ni [illegible] delle sue prede.

UN TRANQUILLO RISVEGLIO DI PAURA

La notte passa [illegible] Quando finalmente [illegible] il Judge dovrà [illegible] a ciascun [illegible] cominciando a descrivere [illegible] un sogno comune a tutti senza dir loro che si tratta [illegible] sogno), naturalmente [illegible] dato dai poteri di Mastermind.
Ecco il testo:

«Sei nel letto e cerchi di addormentarti; continui a girarti e rigirarti, ma [illegible] Sei stanco morto, ma non sembra darti il permesso di riposarti per chissà quale motivo. Hai come la sensazione di un vuoto che, dal centro della tua anima, [illegible] [illegible] pur [illegible] allontanarti da questa sensazione, più questa sembra farsi minacciosa. Ti alzi dal letto, [illegible] il viso tra le mani. Senti il sangue scorrere là dove le tue unghie hanno penetrato la carne e urli finché [illegible] nei polmoni.

D'un tratto tutto scompare: sei come immerso in un mare di luce bianca, rappresentazione intangibile ma reale del vuoto che prima sentivi dentro di te. Mentre ti abbandoni a questa sensazione, sperando che la fine, qualunque essa sia, sia comunque vicina, ti sembra di scorgere in lontananza un puntino nero. Vorresti ignorarlo ma, ovunque volti lo sguardo, ti appare inesorabilmente, finché non puoi fare a meno di fissarlo. Noti che si avvicina, ingrandendosi, sempre di più, sempre di più, fino ad assumere la forma di una maschera metallica, con un cappuccio verde a fuoco da cornice. E l'ultima cosa che ti sembra di avvertire è una profonda, lunga, [illegible] risata... Prima di svegliarti sulla tua [illegible] sdraiato in terra, madido di sudore.»

Mastermind, [illegible] del recente scontro degli X-Men con Destino (pubblicato sui numeri 45, 47 di "The Uncanny X-Men" e "Uomini X" numeri 29/32), ha deciso di sfruttare la recente brutta esperienza dei mutanti a proprio favore. Il mattino [illegible], tutti i PG si vestono poco riposati ma fisicamente intatti, a parte segni delle pregresse notturne, salvo [illegible] stanchezza. Nessuno sa [illegible] avvenuto stesso scontro, [illegible] parlando [illegible] i personaggi [illegible] [illegible] [illegible]

AVVENTURA

SPECCHIO, SPECCHIO DELLE MIE BRAME...

Sconfitti i robot, i nostri avranno solo il tempo di riprendere fiato accanto a un albero, a debita distanza, apparirà Mastermind, sotto forma sempre del Dr. Destino, che li schernirà sottolineando la facilità con cui stava per giocarli senza rivelare che si tratta di un piano ben preciso) li inviterà a misurarsi contro sé stessi. Scomparendo, difatti Mastermind lascerà gli X-Men a combattere contro delle immagini illusorie di loro stessi: queste illusioni, che hanno le stesse capacità dei PG (o di poco inferiori), non saranno riconosciute come tali; persino a Wolverine appariranno come perfetti duplicati, indistinguibili dagli originali. Quando sono sconfitte, le illusioni scompaiono, svanendo nell'aria come se non fossero mai esistite.

IL NEMICO ALL'INTERNO

I nostri eroi dovrebbero, a questo punto, trovarsi in giardino, in condizioni tutt'altro che rosee. Dovrebbero anche iniziare a rendersi conto che forse, il nemico che combattono non deve essere proprio Destino che non ha mai dato sfoggio di poteri mentali così vari, seppur possegga indubbie qualità psichiche. Sospettare o meno non sarà loro di grande aiuto: d'un tratto, tutto attorno a loro lascerà a svanire fino a lasciarli fluttuare in un mare di luce bianca. Tutti udranno la stessa diabolica, ossessiva risata e dopo questa, una voce profonda e maligna riempirà il loro animo, lodandoli ironicamente per la vittoria contro sé stessi e sfidandoli a dar prova del proprio valore contro il loro passato. Dopo aver giocato con loro, Mastermind vuole compiere la sua suprema vendetta: uccidere gli X-Men in modo che essi stessi siano i propri carnefici. Mastermind farà in modo di creare per ciascuno dei PG una realtà fittizia che il Judge farà in modo di descrivere brevemente in separata sede. Ognuno rivivrà dei momenti precedenti il proprio reclutamento negli X-Men, in maniera leggermente differente da ciò che è realmente accaduto:

a) Ciclope si ritroverà bambino, in una foresta, correndo tra gli alberi in preda a lancinanti mal di testa e con terribili scariche di energia che fuoriescono dai suoi occhi in fiamme. Fugge perché la gente lo odia e vuole ucciderlo, ma lui non vuole far male a nessuno: a un tratto, cinque figure lo accerchiano e lui si appresta a difendersi. A ogni costo.

b) Colosso: la sua vita serena con padre, madre e sorella viene un giorno sconvolta dall'arrivo di cinque agenti del KGB che accusano il padre di anticomunismo e vogliono portarlo via. Piotr non è un violento ma per prendere suo padre dovranno passare su suo cadavere.

c) Spitfire: i rapporti tra i suoi genitori non sono idilliaci e questo a lei dispiace molto. Non avrebbe mai pensato, però che sua madre decidesse di fuggire con un amante (lasciando cinque sghembi a picchiare il marito) per convincerlo a concederle il divorzio. Non lo permetterà.

d) Nightcrawler: il suo aspetto è, a dir poco, bizzarro ma la sua vita nel circo è sempre stata tranquilla. Stasera, invece il villaggio è invaso: mostri, demoni! Lui ha cercato di fuggire ma ora in cinque lo hanno raggiunto: è troppo stanco per teleportarsi lontano, ora dovrà combattere.

e) Tempesta: essere dea in Africa è una sensazione bellissima, un unico problema sono i cacciatori: ne li odia e desidera fermarli. Quello che non sa è che questi cinque cacciatori sono in cerca di prede particolari, e una testa dai capelli bianchi e gli occhi azzurri è per loro un bocconcino ideale.

f) Wolverine: si trova legato a un tavolo in un laboratorio sotterraneo, ha tubi infilati dappertutto. Improvvisamente il dolore lancinante li scuote sul dorso delle sue mani spuntare degli artigli lunghi e affilati. In un [illegible] Perde la testa, strappa le cinghie [illegible]

[illegible] quello dei PG [illegible] combattere tra [illegible] Wolverine [illegible]

[illegible] abitare che sia opera del Dr [illegible] ne soluzioni.

[illegible] che si tratta di un'illusione e che [illegible] che lo dichiarano.

[illegible]

questo caso, il tiro sulla Psyche avrà il du[illegible] liberarlo/i dall'illusione e di rivelargli la [illegible] Mastermind. Un solo colpo gli farà perdere la conc[illegible] ne e lascierà gli altri dal suo gioco mentale.

c) I PG non capiscono nulla, meritano quindi di scannarsi [illegible] Mastermind stesso, che se ne andrà o tenterà di farlo dipende da chi è sopravvissuto fra gli X-Men, ebbro di felicità, lasciando il PG superstite a piangere sui suoi compagni caduti.

Per giocare questa avventura è necessario possedere le regole di **Marvel Super Heroes ©**

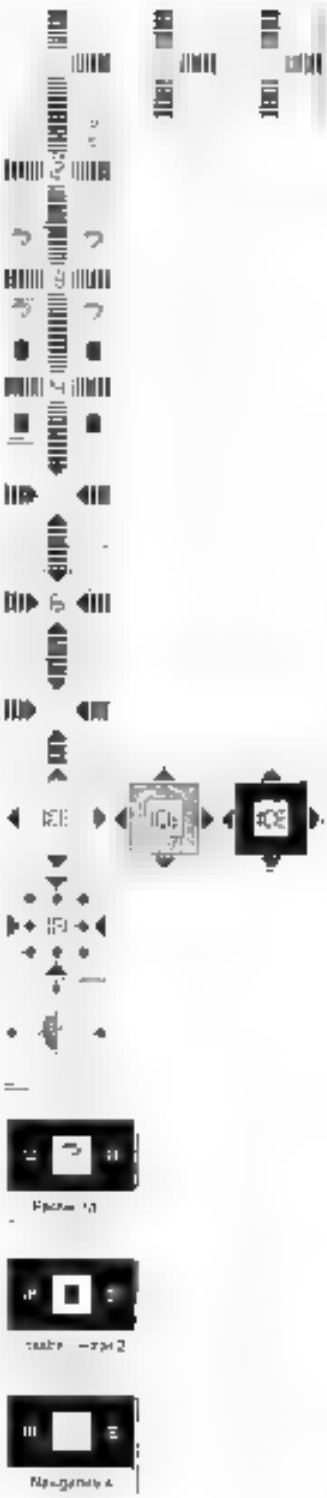
L'ideazione del sistema di gioco di **Marvel Super Heroes ©** è una proprietà intellettuale esclusiva della **TSR/Marvel ©**. **Marvel Super Heroes ©** è un marchio della **TSR/Marvel ©**

SOFTWARE & SUSHI

ADDENDA

di Pier Luigi Cioni
Illustrazioni di Andrea Accardi

Nel caso che il sagace lettore non ricordi del gioco Software & Sushi apparso su Kaos Line n. 4 e sia assalito dal fondatissimo dubbio che vogliamo impendergli definitivamente ogni sonno, dubbio



Presenta

+VIDEO

Promosso da

Associazione Culturale

Organizzato da

Public Relations

L'EVENTO

Tornei

Presentazioni

GIRSA

BATTLETECH

BATTLETECH

1° MAGGIO MILANO

Tutti i marchi riprodotti appartengono ai legittimi proprietari

PER NON PERDERE NESSUN NUMERO DI **KAOS**
LA SOLUZIONE GIUSTA E

ABBONARSI!

GLI ABBONATI A **KAOS** RICEVERANNO A CASA PROPRIA LA RIVISTA E SARANNO SICURI DI NON PERDERE NESSUN NUMERO

GLI ABBONAMENTI A **KAOS** SONO DI DUE TIPI

ANNUALE

NUMERI PER LIRE 30.000

BIENNALE

NUMERI PER LIRE 50.000

MODALITA DI ABBONAMENTO:

GLI ABBONAMENTI SI POSSONO EFFETTUARE PAGANDO L'IMPORTO DELL'ABBONAMENTO DESIDERATO A EDIZIONI PRESSRUN VIA MARCONI 4° 35122 PADOVA RICORDANDO DI SPECIFICARE CHIARAMENTE NOME E INDIRIZZO

ATTENZIONE!

NON SI EFFETTUANO ABBONAMENTI PER RACCOMANDATA E **NON** SI ACCETTANO VAGLIA TELEGRAFICI

CRONACHE DELLA LUNA NERA

ATTO I°

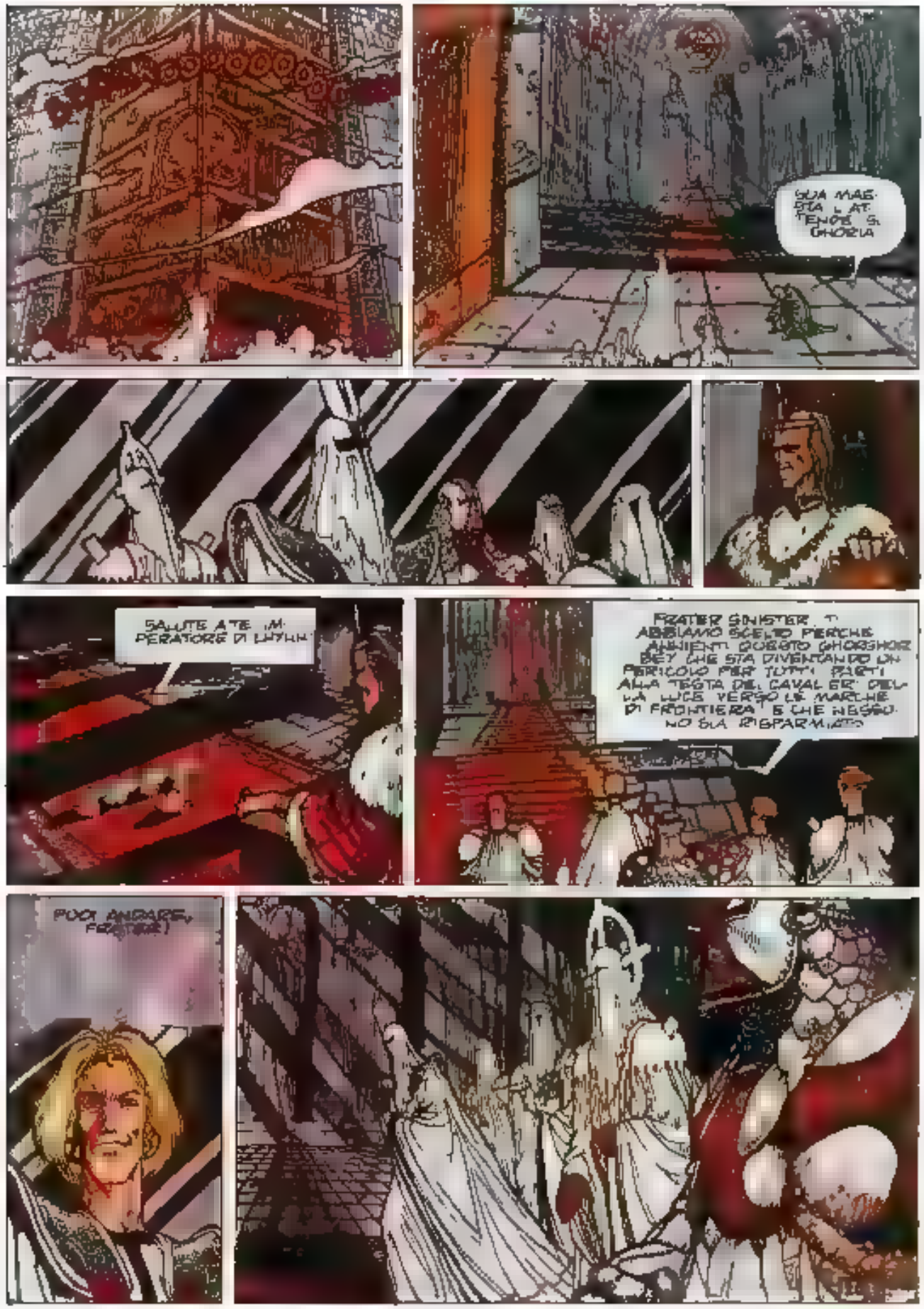
IL SEGNO DELLE TENEBRE

PARTE SECONDA

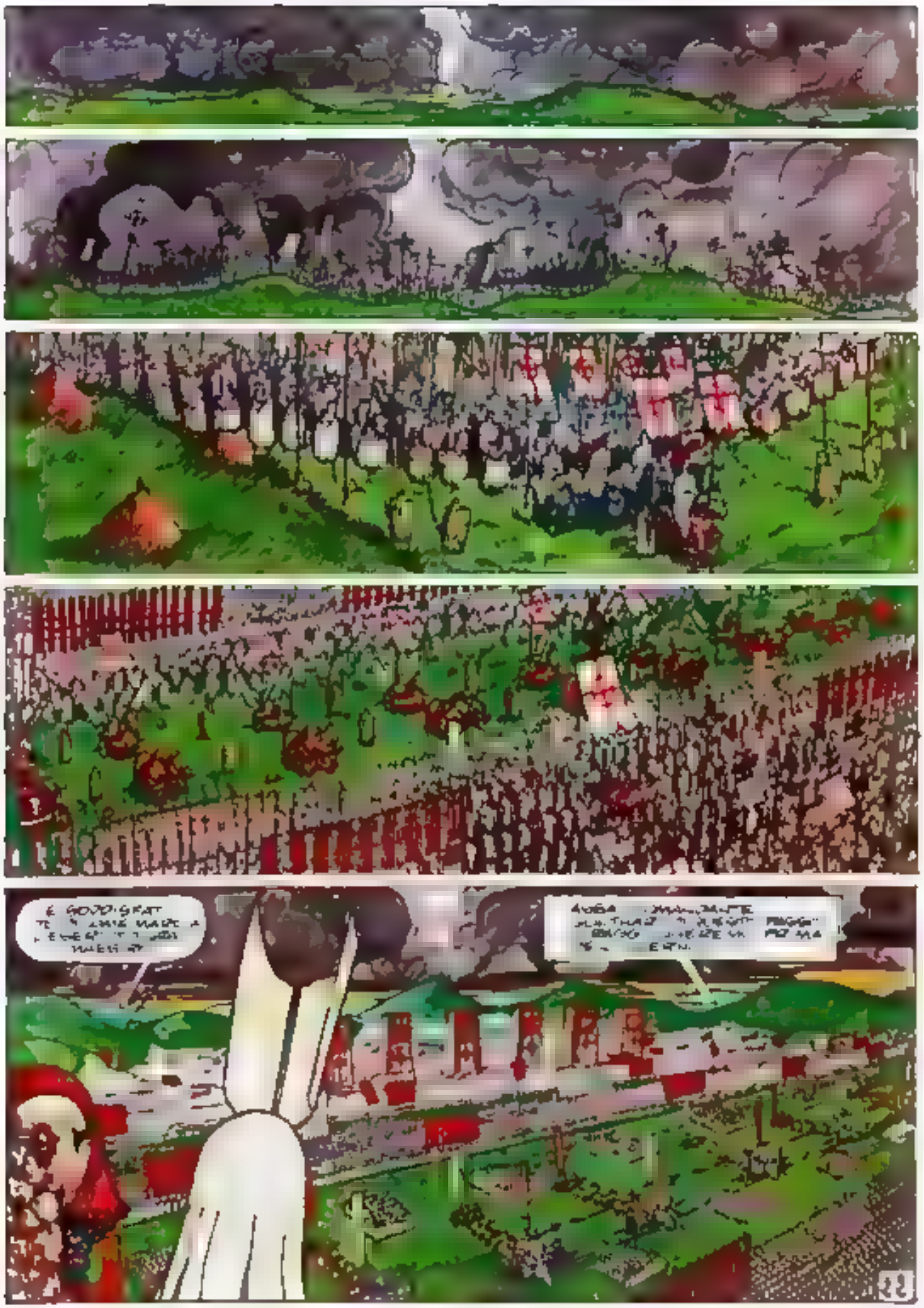
MARCHE DI
FRONTIERA
PRIME PROVINCE DELL'
IMPERO

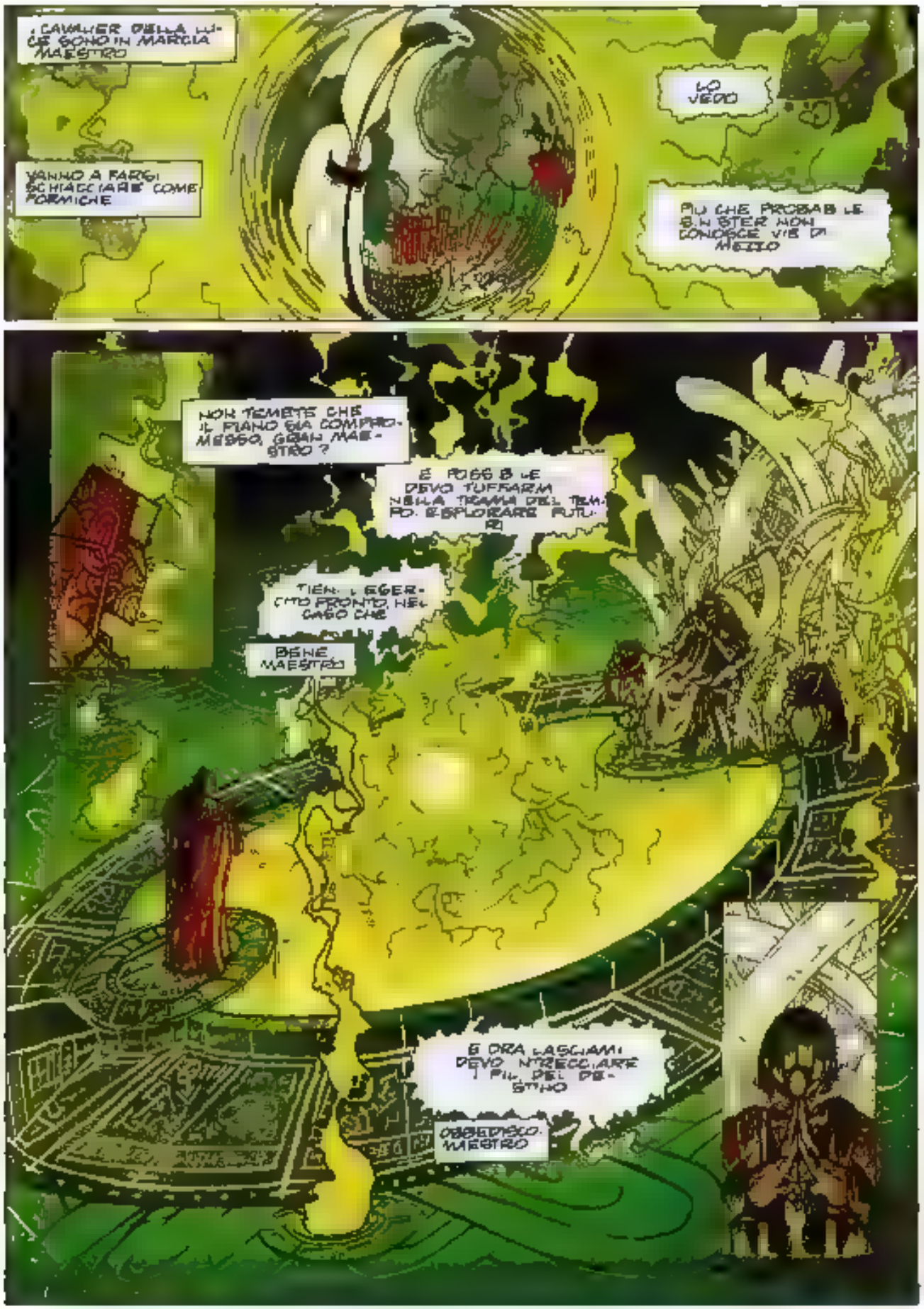
LA PAGLIA LACERAVA IL CIELO SOLITARIA NON AVEVA PER COMPAGNI CHE I VENTI
QUALI PARLARON A WIGWIG HILL
CHE JA SEMPRE LI COMPRENDEVA
GRANT!
HOO
CHE ??!
HO, GHORGHOR. LASSU STANNO PER TENDERE UN'IMBOSCATA. MI L'HANNO DETTO I VENTI
VENTI EH? POVERETTI, AUGURGLI PURE NON DORMIRE!
GHORGHOR TI GIURO E' UNA TRAPPOLA
DAGLI ASCOLTO, GORI SA PARLARE COI VENTI, QUELLO HO GIA' VISTO FARE
BENE, VEDREMO! MA SE HA PREGO GRANDE
CAPO GLI ESPLORATORI CONFERMANO CHE UNA TRUPPA E' CADUTA IN UN IMBOSCATA.
PERFETTO L'PRENDEREMO ALLE SPALLE!
GUERRIERI ALLA VOLTA!

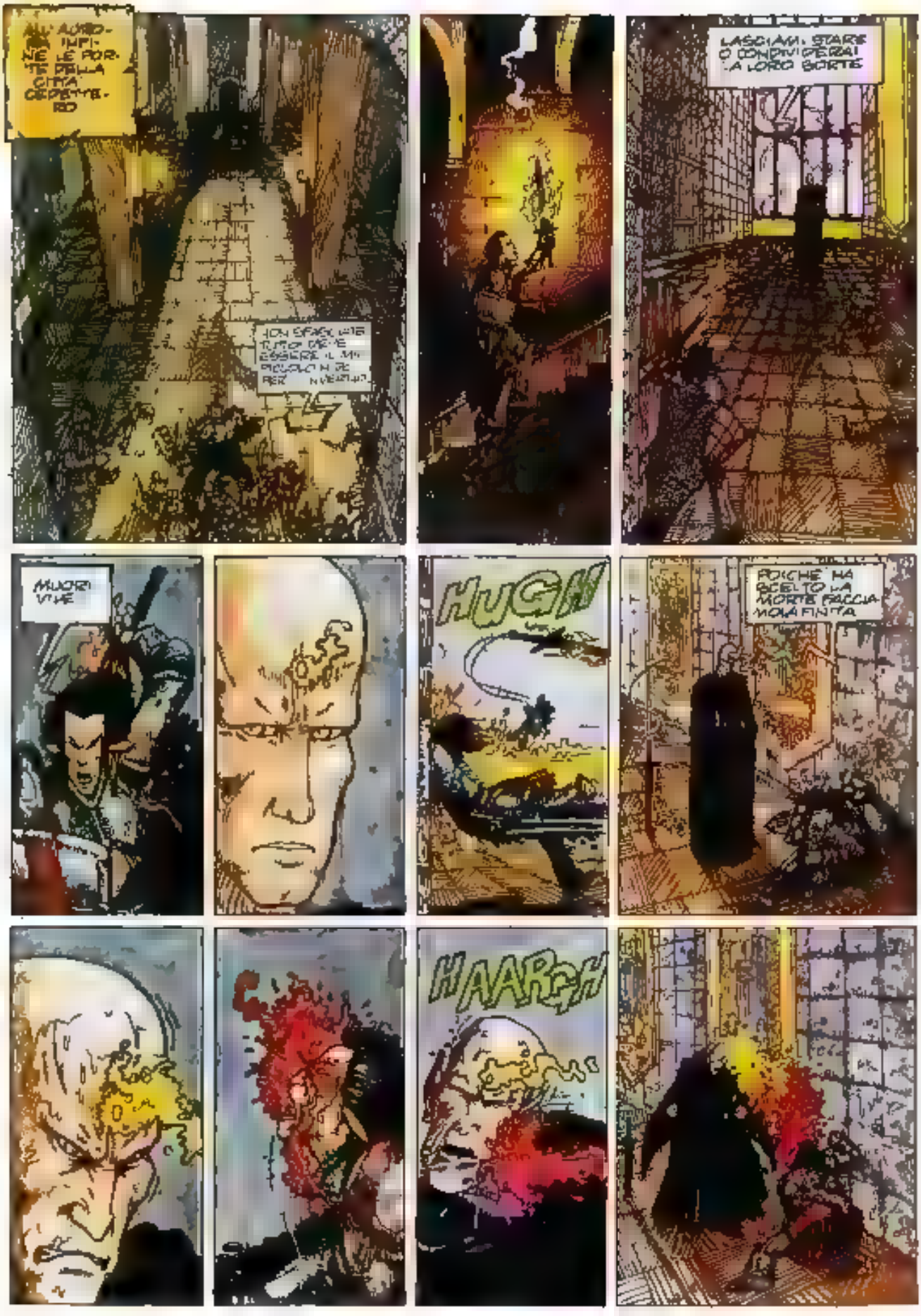
BRAVO, PICCOLO!
CI DIVERTIREMO
ALL'ATTACCO!
AZCER COLLATE
AVAANTI!
AMMAZZA AMMAZZA
E IL DIBLO DI SEMPRE DEL SANGUE DE VINT.
GUERRIERI A LUI CHE OSEREANNO IL SUO ATTO TERRORE!!


SUA MAESTÀ L'IMPERATORE SIGNORE
SALUTE A TE, IMPERATORE DI LUTHIA!
FRATER SINISTER, TI ABBIAMO SCELTO PERCHÉ AMBIENTI QUESTO GHORGHOR BEY CHE STA DIVENTANDO UN PERICOLO PER TUTTI. PARTI ALLA TESTA DEL CAVALIERI DELLA LUCE VERSO LE MARCHE DI FRONTIERA E CHE NESSUNO SIA RISPARMIATO
POSSO ANDARE, FRATELLO?

STANNO AVVICINANDO L'INVERNO GHORGHOR BEY ERA INTENZIONATO A PASSARLO A KENDRH E LA CITTÀ DI BRANDI MA GHI
L'ESERCITO È ATTENTE SAREBBE MEGLIO BLANDIRLA
GAMMA M ATTACCH È VEDRA AN OPERA LE M E MAGIE
MEGLIO VEN QUI DUNQUE
SE VOI ATTACCATE BEY VI TRASFORMERÀ IN UN LUMACONE BAVOSO E VI GETTERÀ A CORV COSÌ DA PERDI CAPO
O CAPO NON M VUOLE LASCIA ZE N QUESTO GIU TU VERO?
UMACO VE EH?
RADETELA AL SUOLO!!!
21

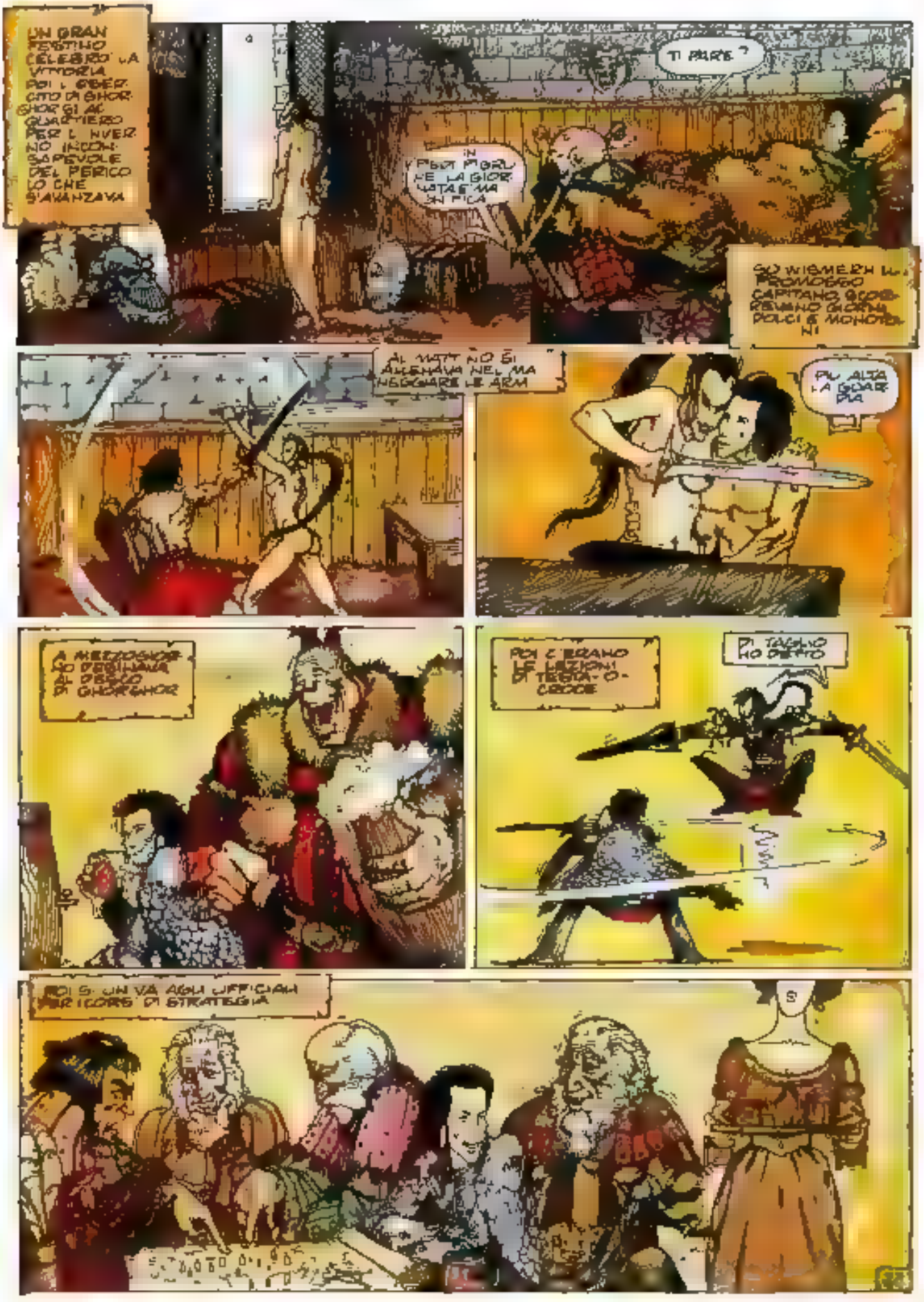


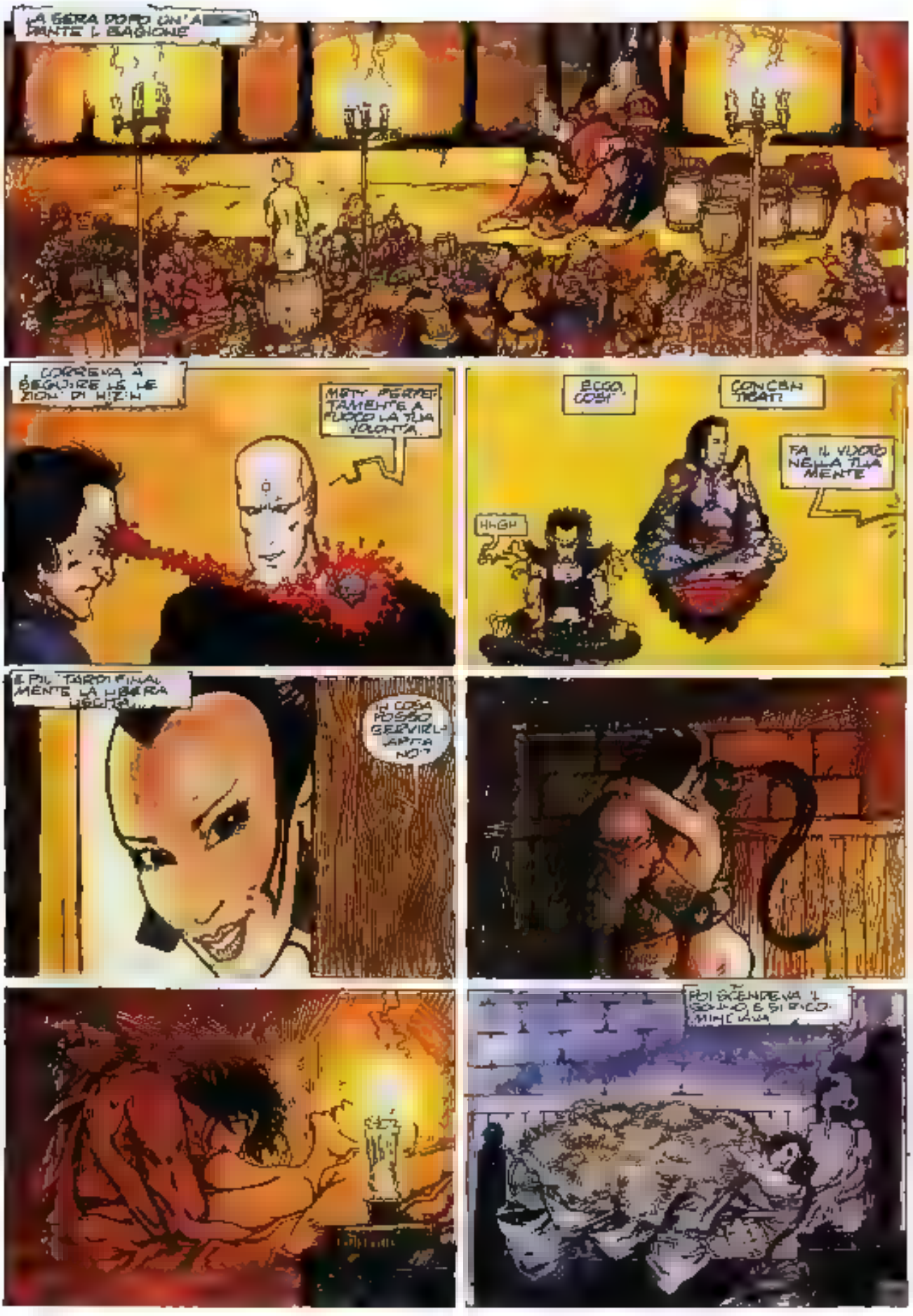

I CAVALIER DELLA LUCE SONO IN MARCIA MAESTRO
VANNO A FARSI SCHIACCIARE COME FORMICHE
LO VEDO
PIU CHE PROBABILE BANSTER NON CONOSCE VIE DI MEZZO
NON TEMETE CHE IL PIANO SIA COMPROMESSO, GRAN MAESTRO ?
E POSSIBILE DEVO TUFFARMI NELLA TRAMA DEL TEMPO ESPLORARE FUTURI
TIENI L'ESERCITO PRONTO, NEL CASO CHE
BENE MAESTRO
E ORA LASCIAMI DEVO INTRECCIARE I FILI DEL DESTINO
OBBEDISCO MAESTRO


ALL'ALBA-
RE IMPI-
NE LE POR-
TE DELLA
CITTÀ
CEDETTE-
RO
NON SPAGLIATE
TUTTO DA ME
ESSERE IL MIO
PICCOLO NIDO
PER
LASCIAMI STARE
O CONDIVIDERAI
LA LORO SORTE
MUORI
VILE
HUGH
POICHÉ HA
SCELTO LA
MORTE FACCIA-
MOLA FINTA
HAARGH

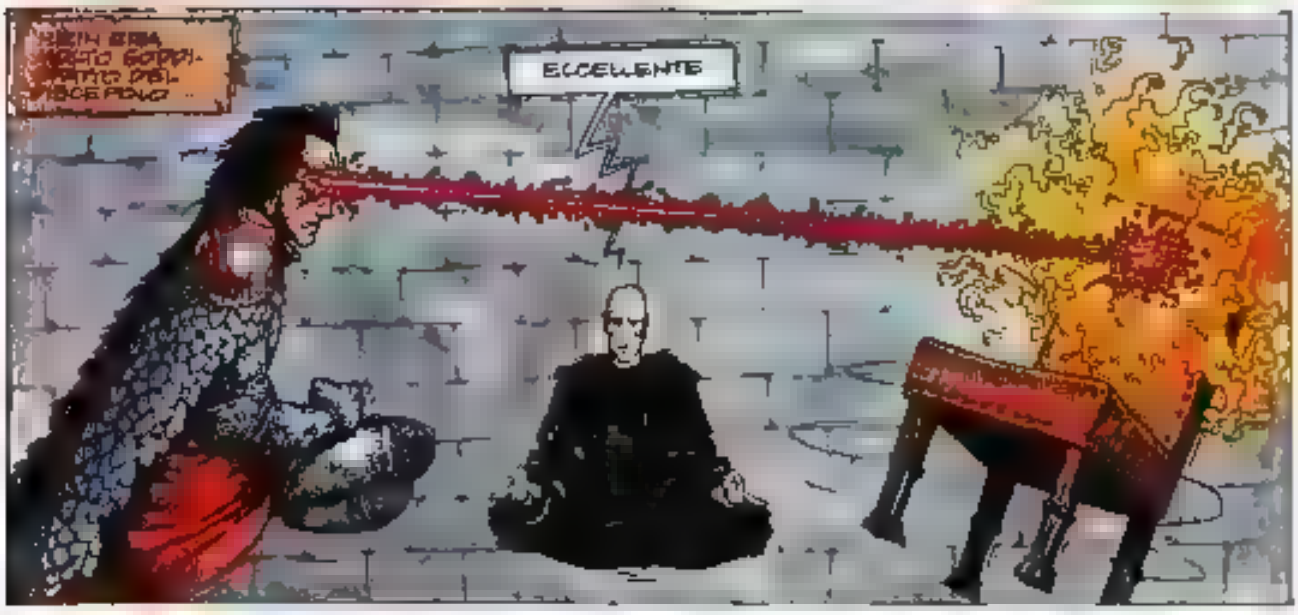
MUOORI!

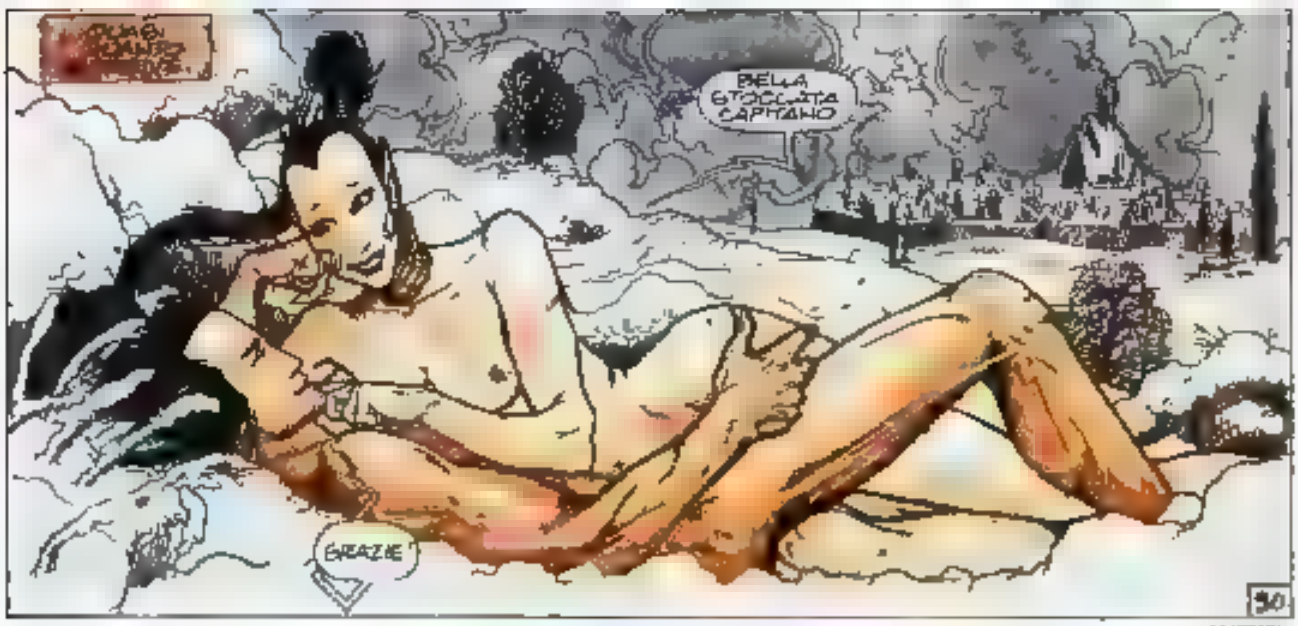
GRAZIE WIS
AH, ECCOTI QUI. QUE' FACCIAMO UN GIOCHETTO
SI CHIAMA
SSBROUTCH!
HAI PERSO
E COSI' NON SEI MORTO?
NO, NON HA SFRUTTATO TUTTA LA TUA FORZA
POSSIEDI POTERI PSICHICI?
SI, COME TE DEL RESTO
MA NON LO SAPEVO... FINO ADESSO
E ARDUO PA' DIVENTEGGIA' REGOLARI POTERI
POTRESTI AIUTARMI
AGGIUDICATO. M CHIAMO HIZ'IN T' HOSCHERO


UN GRAN FESTINO CELEBRÒ LA VITTORIA POI L'ESERCITO DI GHORGHOR SI AC QUARTIERÒ PER L'INVERNO INCONSAPEVOLE DEL PERICOLO CHE SI AVANZAVA
TI PIACE?
IN VERITÀ PREFERISCO LA GIOVENTÙ MA SEI PICCANTE
SU WISMERH LA PROMOSSO CAPITANO GLORIOSI GIORNI DOLCI E MONOTONI
AL MATTINO SI ALLENAVA NEL MANEGGIARE LE ARMI
PIÙ ALTA LA GUARDIA
A MEZZOGIORNO SI DEDICAVA AL DESCO DI GHORGHOR
POI C'ERANO LE LEZIONI DI TESTA-O-CROCE
DI TAGLIO HO DETTO
POI SI UNIVA AGLI UFFICIALI PER I CORSI DI STRATEGIA
SI


LA SERA DOPO UN'A[illegible] DANTE L'ALTRA
CORREVA A SEGUIRE LE LEZIONI DI HIZIN
METTI FERMETAMENTE A FUOCO LA TUA VOLONTÀ.
ECCO, COSÌ
CON CHI TRATTI?
FA IL VUOTO NELLA TUA MENTE
HHGH
E POI, TARDI FINALMENTE LA LIBERA USCITA
IN COSA POSSO SERVIRLA APPTA NO?
POI SCENDEVA L'OSCURO E SI FACEVA MINCHIA

JHM DEVO EGGERE SCIVOLATO.


ECCELLENTE

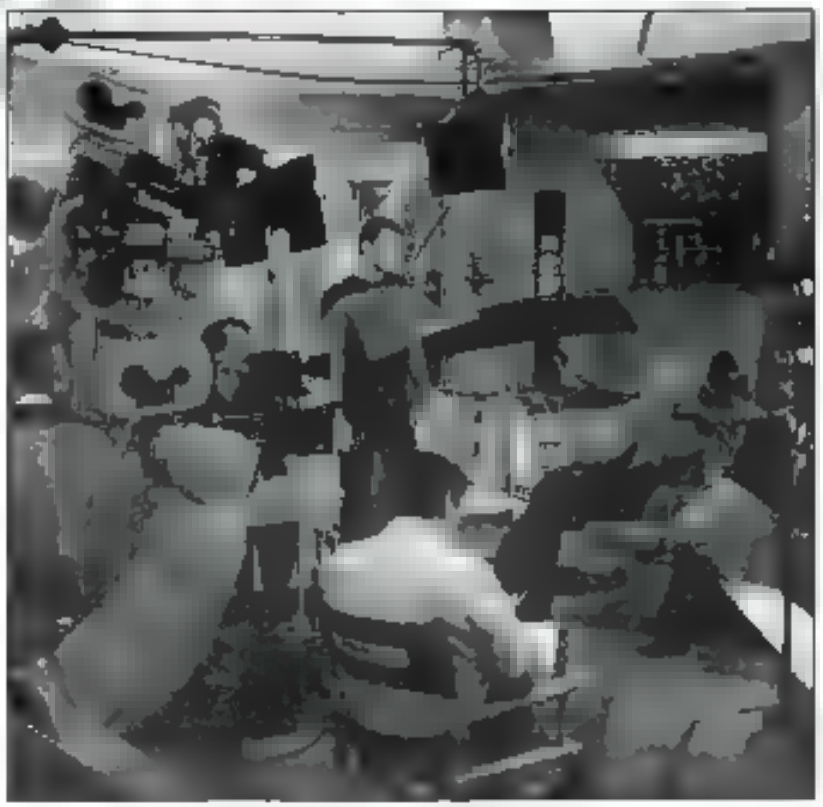

BELLA STOCCATA CAPITANO
GRAZIE

CONTINUA

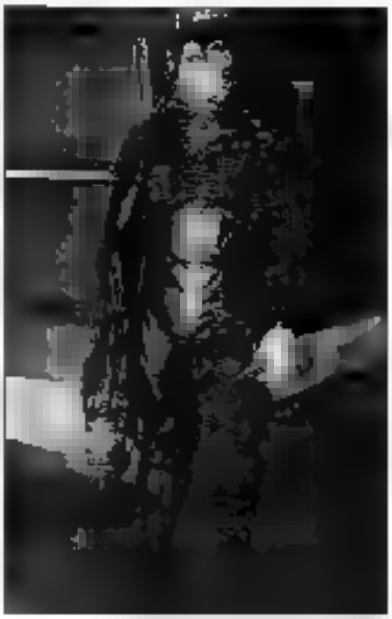
STAR TREK

L'ULTIMA GENERAZIONE TORNATA E TRIONFA IN TV

di Gian Paolo Gasperi



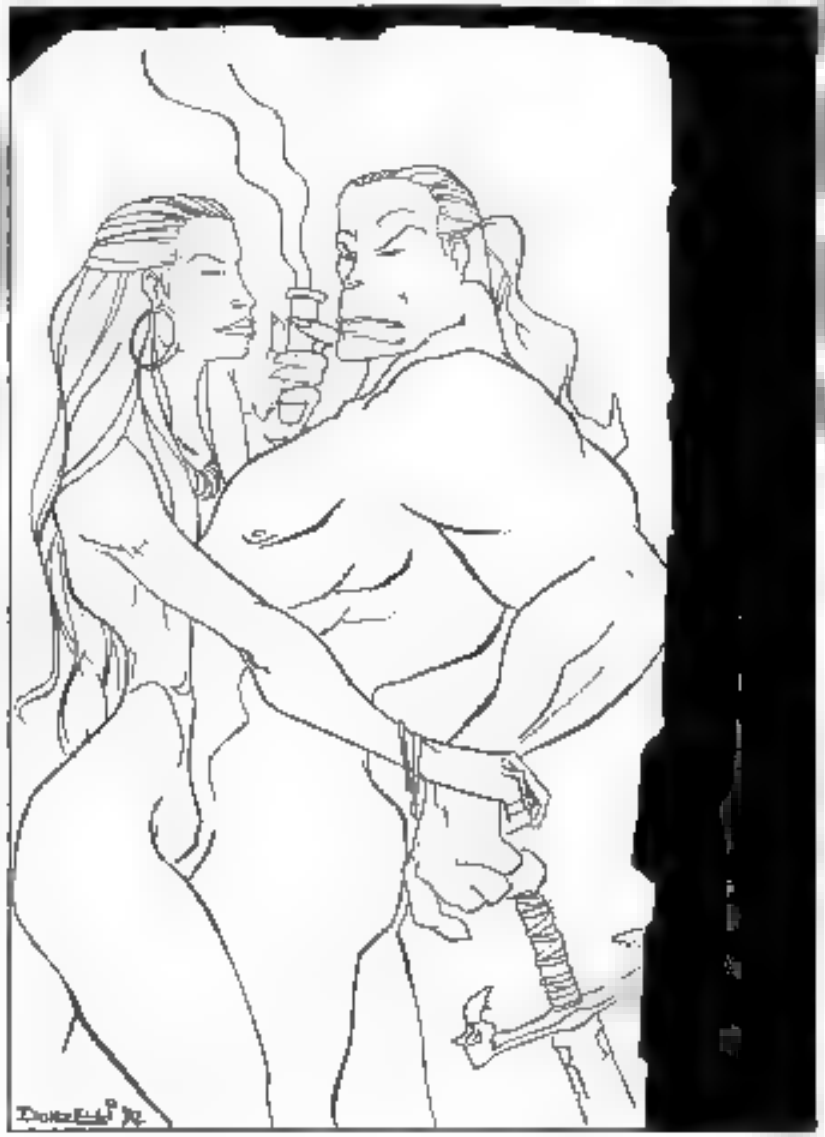
di *Star Trek*, in qualità di produttore esecutivo, a garanzia della continuità e del rispetto dello spirito originario del telefilm. Con Roddenberry furono richiamati alcuni dei maggiori artefici del successo della vecchia serie da David Gerrold (noto per l'episodio *Animaletti pericolosi*) alla scrittrice Dorothy Fontana, principale sceneggiatrice della filosofia umanitaria tipica, come negli anni '60 *Star Trek* era stato, tra l'altro, pretesto per Gene Roddenberry per trattare problemi e tematiche inerenti l'epoca, dalla tolleranza razziale all'eguaglianza sessuale, così *The Next Generation* avrebbe affrontato i problemi degli anni '80-'90, quali la droga e il terrorismo, l'AIDS e la distensione tra Est e Ovest. Quest'ultimo aspetto sarebbe stato particolarmente sottolineato dalla sostituzione della Squadra rappresentata dal nuovo concetto di astronave. Concepita sempre più come vascello esplorativo e di ricerca e sempre meno come macchina da guerra, con una nuova razza e un altrettanto nuovo equipaggio. *Star Trek: The Next Generation* è entrato in produzione il primo giugno '87 con il pilot della serie, *Encounter at Farpoint*, e ha debuttato nell'autunno dello stesso anno sulle stazioni indipendenti americane. I problemi maggiori sarebbero comunque stati legati con la creazione dei nuovi personaggi e con la qualità dei soggetti dei primi episodi. Quanto ai personaggi, vedemmo i primi otto episodi ci ha fornito la possibilità di riconoscere quella difficoltà nel ricreare quella quasi perfetta



amalgama di elementi che aveva reso così originale e speciale *Star Trek*: per il Capitano Jean-Luc Picard, Patrick Stewart riprende quasi di peso il Capitano Jean-Luc Picard di Dune, il David Lynch nella parte del Capitano Jean-Luc Picard di *Star Trek: The Next Generation* avrebbe affrontato qualche perplessità fin da principio. Picard, di cui si mette in risalto [illegible] rispetto a James T. Kirk, il Capitano Kirk a dirigere l'astronave. Picard è un uomo [illegible] nei riguardi del suo passato e possiede un profondo senso della [illegible] che delega gran parte del [illegible]

maniacale William Riker, interpretato da un altrettanto disadorno ma decisamente più affascinante Jonathan Frakes (visto in *Nord e Sud*). Più interessante è parso essere il Tenente Commander Data (Brent Spiner), androide di ultima generazione superiore che aspira in tutti i modi ad assomigliare il più possibile agli esseri umani. E attraverso i suoi occhi artificiali che viene filtrata la realtà [illegible] particolarmente degli esseri umani, non del tutto dissimile dal Vulcaniano Spock. Il Tenente Commander Tasha Yar, [illegible] Natalia Nogulich, [illegible] Sarek, [illegible] Spock, [illegible] Picard, [illegible] Riker, [illegible] Data, [illegible] Geordi La Forge, [illegible] Worf, [illegible] Dr. Beverly Crusher, [illegible] Wesley Crusher, [illegible] Guinan, [illegible] Lwaxana Troi, [illegible] Deanna Troi, [illegible] Ensign Ro Laren, [illegible] Lt. Commander Data, [illegible] Lt. Commander La Forge, [illegible] Lt. Worf, [illegible] Dr.

GALATEO DI COMPORTAMENTO PER GIOCATORI DI RUOLO
INNAMORATI
di Gianna Masetti



K62

portamento? Ahimé, preparatevi.
Presto o tardi può accadere anche a voi l'irreparabile
Sì, sto parlando proprio di ciò che tutti temono e di cui nessuno osa parlare: innamorarsi non di una persona normale come voi e me, ma di un esotico essere alieno, uno di Quelli-Che-Non-[illegible]
Se siete iscritti in questo frangente se [illegible] inaspettatamente invitati a [illegible] università o al lavoro [illegible] [illegible] [illegible]

Quello che fuit è un elfo oscuro di decimo livello

Quello che *Dungeons & Dragons* è stato per gli scacchi è un'idiota che ha inventato qualche gioco senza regole

Quello che è sistematico regole che usa un dado a dieci facce

Quello che è importante sono le regole e non l'ambientazione

Quello che è importante è l'ambientazione e non le regole

Quello che non include le vie di fuga è importante è sbagliato

Quello che vuole sapere se il tuo personaggio ha portato la bara di quercia con sé

Fondo di rispettivi del superuomo di Nietzsche nei mondi di gioco di ruolo, cioè

Quello che pensa che è incredibile che la gente paghi per scrivere cose che vanno sulle riviste di giochi

E così via!

Capisco di non riuscire a resistere alla tentazione di descrivere l'horror che è stato per me scoprire che esistono persone che giocano a simulare realisticamente situazioni che violano gli standard di Quello-che-Non-Dovrebbe-Essere-Fatto-Perché-Non-Funziona-Nella-Realtà.

Un'altra grande delusione è stata quella della mia ricerca di informazioni sulla storia dei giochi di ruolo. Sono un *Dungeon Master* e *Maestro* di diversi giochi di ruolo, quindi che leggevo la rubrica di Pietro Gualtieri che leggevo la rubrica di Pietro Gualtieri che leggevo la rubrica di Pietro Gualtieri

RITORNO AD AUSTERLITZ

di Marcello Taglioli

Se dopo esserci persi nella nebbia fitta, rappresentiamo come per magia sulle alture del Pratzen e chiedessimo ad un passante vestito di verde: «In che anno siamo?», state certi che lo sprovveduto interlocutore ci risponderebbe che è passato da poco l'anno 1800.

A quel punto capiremmo lo sgomento del nostro ignorantello infatuatore; voltandoci avremmo lo stupore di constatare che laggiù nella vallata una strepitante colonna di innumerevoli uomini sta emergendo dalla nebbia tra sbuffi di fumo bianchi e un brusio costante di fondo. Eh sì, è proprio la mattina del 5 ottobre 1805 e quel villaggio in fondo alla valle ha un toponimo familiare: Austerlitz. Ci accorgeremmo in un istante che la nota predominante delle battaglie di questo periodo è una sola: il caos.

La confusione regna a tutti i livelli, il comandante in capo può fidarsi solo del proprio binocolo e dei messaggi che gli arrivano e che risulteranno non meno di mezz'ora prima.

Von Clausewitz amava dire «Non vi è attività umana più influenzata dal caso della guerra». E chi può dar torto all'illustre generale confederato E. Johnson il quale la sera prima di una famosa battaglia affermava: «Con l'aiuto di Dio, della buona sorte e dei miei uomini abbevererò domani i miei cavalli sulle rive del Tennessee». La guerra, signori, è il terreno di elezione della fortuna e del caso ed è quanto di più lontano possa esserci dalla scienza esatta. Napoleone a Lipsia perse perché un tenentino francese, per sbaglio, fece saltare l'unico ponte sull'Elba attraverso il quale si stava ritirando la Grande Armee.

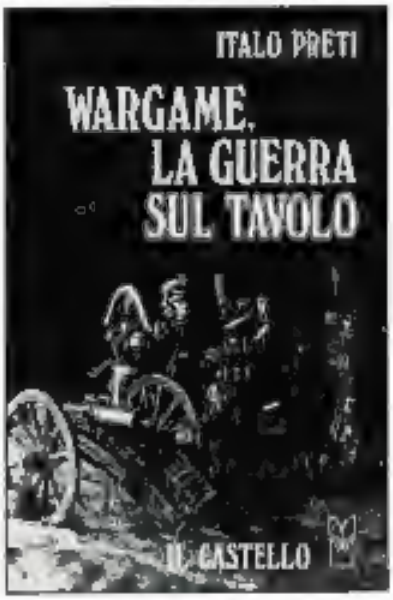
Lungi da me, però, l'idea di affermare che il coraggio o l'intelligenza non contino niente; semplicemente la differenza tra un grande generale e uno mediocre risiede in una rara combinazione di genio, fortuna, carisma e coraggio. Napoleone in proposito sosteneva: «Dio è dalla parte dell'esercito più forte» che è il sinonimo di fortuna audaces iuvat. Chiunque si voglia avvicinare alle simulazioni belliche di qualsiasi periodo non può prescindere da questi elementi essenziali. In particolare nel periodo napoleonico queste considerazioni possono essere confermate in toto. Il primo imbarazzo che un profano o anche un esperto in simulazioni deve affrontare consiste nella innumerevole varietà di regolamenti esistenti sull'argomento.

Innanzitutto, si deve stabilire che scala desideriamo adottare. Infanti, come è logico, le regole variano molto a seconda che si voglia ricreare una scaramuccia o una battaglia tipo Borodino. Per quanto riguarda lo scontro tra piccoli drappelli di uomini, in scala 1:1, cioè ad ogni miniatura corrisponde un uomo, consiglierei il libro di Paddy Griffith *Giochi di Guerra Napoleonici*, ed. Mondadori, che contiene regole sulla struttura del turno davvero originali e giocabilissime. Per quanto riguarda invece la simulazione di scontri più sostanziosi non si può omettere la citazione di *Le Campagne di Napoleone* di Bruce Quarrie, ed. Mursia, che, oltre a essere un validissimo regolamento, contiene un'inesauribile fonte di informazioni, dati e curiosità sul periodo napoleonico, con speciale riguardo all'organizzazione degli eserciti, senza però trascurare alcun aspetto connesso al modo di fare guerra dell'età in questione. Vi sono persino regole sui medici, sui barellieri e sullo scambio di prigionieri. Il metodo di Quarrie utilizza una scala di 1:33. Metodi con scale uguali o analoghe sono virtualmente innumerevoli e citarne anche solo una parte andrebbe oltre lo scopo di questo articolo. Segnaliamo comunque un metodo interamente italiano, creato da Italo Preti, dal titolo *Wargame, la Guerra sul Tavolo*, ed. Il Castello, che ha il pregio di essere estremamente chiaro, preciso e decisamente godibile, tanto che può essere letto come un buon libro.

Questo volume, che contiene all'interno le regole per giocare delle accurate ricostruzioni napoleoniche, può essere un ottimo inizio per un principiante, in quanto introduce gradatamente l'argomento, soddisfacendo, però, anche il più esigente 'wargamista' nel momento in cui passa ad analizzare la struttura del regolamento. A tale riguardo, appaiono davvero ben fatte e analizzate le regole sul combattimento ravvicinato, cioè mischie e cariche.

Insomma il metodo appare esauriente e di facile apprendimento, anche perché vi è una vasta allegazione di tabelle e disegni esplicativi.

Per concludere è necessario soffermare la nostra attenzione sulla scala 'granulare tattica' che consente di ricreare le maggiori battaglie dell'epoca, e in partico-



lare su *Napoleon's Battles* della Avalon Hill (scala 1:120). Questo metodo è forse il mio preferito in quanto coniuga una estrema semplicità a una scorrevolezza di gioco veramente entusiasmante. Le regole di infrastruttura sono elementari, ma accurate, e soprattutto viene accettabilmente sacrificato il realismo alla giocabilità, per ammissione degli stessi autori. A mio avviso, non bisogna perdere di vista il fatto che il wargame è per l'appunto un gioco che deve consentire divertimento, pathos e attinenza al dato storico.

A che serve avere un metodo particolareggiatissimo, se poi si passano due ore a consultare tabelle e scartoffie, mentre inevitabilmente il povero arbitro è subissato di critiche, di suggerimenti interessati e deve sedare la solita scazzottata tra avversari? *Napoleon's Battles*, pur con qualche ingenuità e lacuna, consente di comprendere i problemi risolti da Napoleone ad Austerlitz e Jena, da Wellington a Waterloo e così via. In più questo regolamento considera come primaria l'esigenza di avere un'interessante catena di comando tra il comandante in capo e le singole unità, a differenza di altri metodi 'realistici' che semplicemente ignorano questo profilo o introducono all'uopo appendici cartacee dal peso di qualche tonnellata. E poi c'è molta più 'grandeur' nel rivivere le grandi battaglie, e impersonare Napoleone, l'Arciduca Carlo o Wellington, piuttosto che ricoprire il ruolo di un tenentino il cui unico scopo è quello di conquistare un mulino, un bosco o una collinetta, per ordine del Capo. Vive l'Empereur!

FEBBRAIO
Il sequestrato della Sierra
magia voodoo per un'avventura dai caldi tori equatoriali
112 pagine
formato 13 x 18,5
Lire 2.500

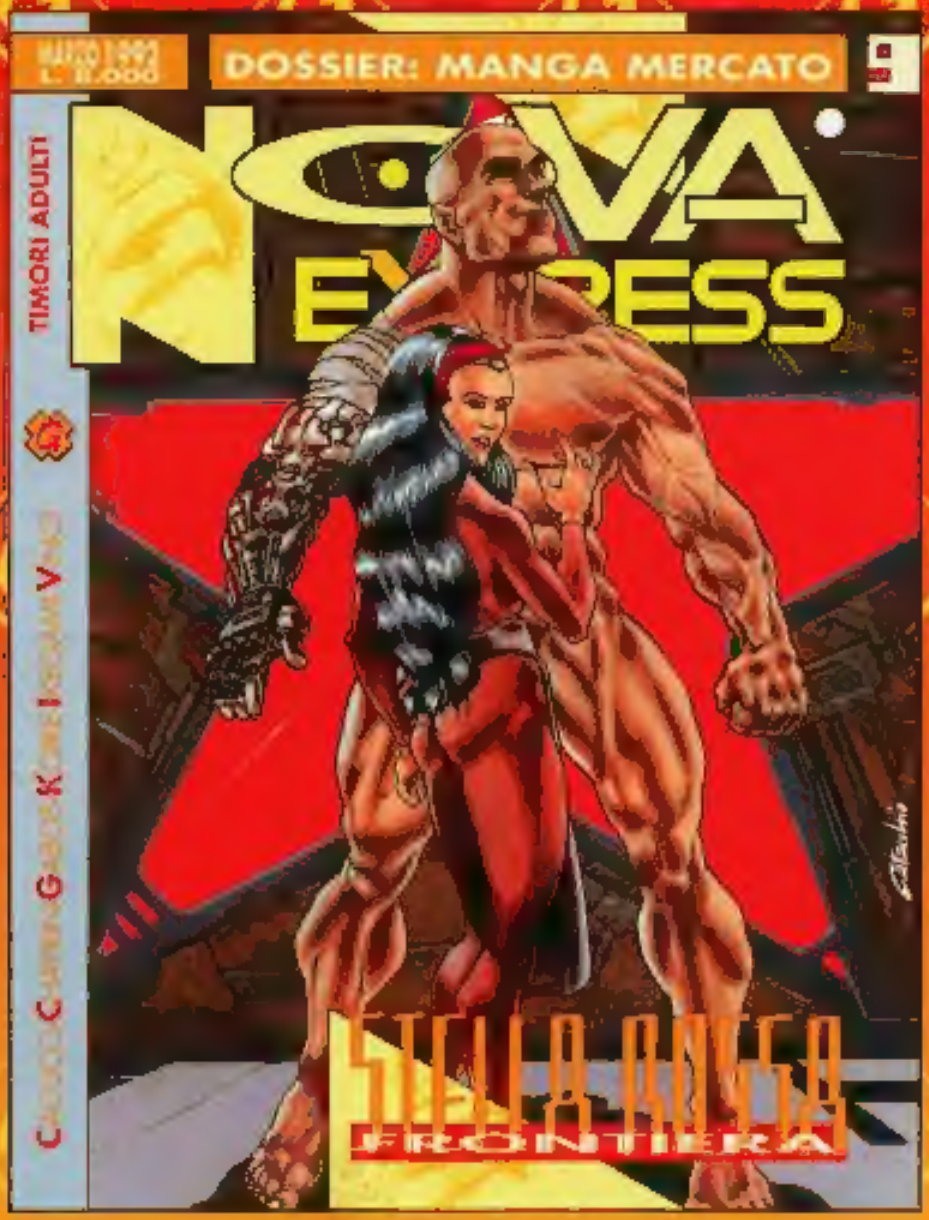
MARZO
Vacanze a Zahir
Lilimo, fedele [illegible] maranitti, i terribili segreti di più razioni e... lo SCONOSCIUTO!
112 pagine
Formato 13 x 18,5
Lire [illegible]00

SCHEGGE ALBUM:
Le femmine incantate
il mostro MAGNUS e [illegible] streghe [illegible]
48 pagine
Formato 24 x 32
Lire 10.000

SCHEGGE

Grazia

VOSTOK È TORNATO!



STELLA ROSSA: FRONTIERA DA MARZO SU NOVA EXPRESS.

Granata